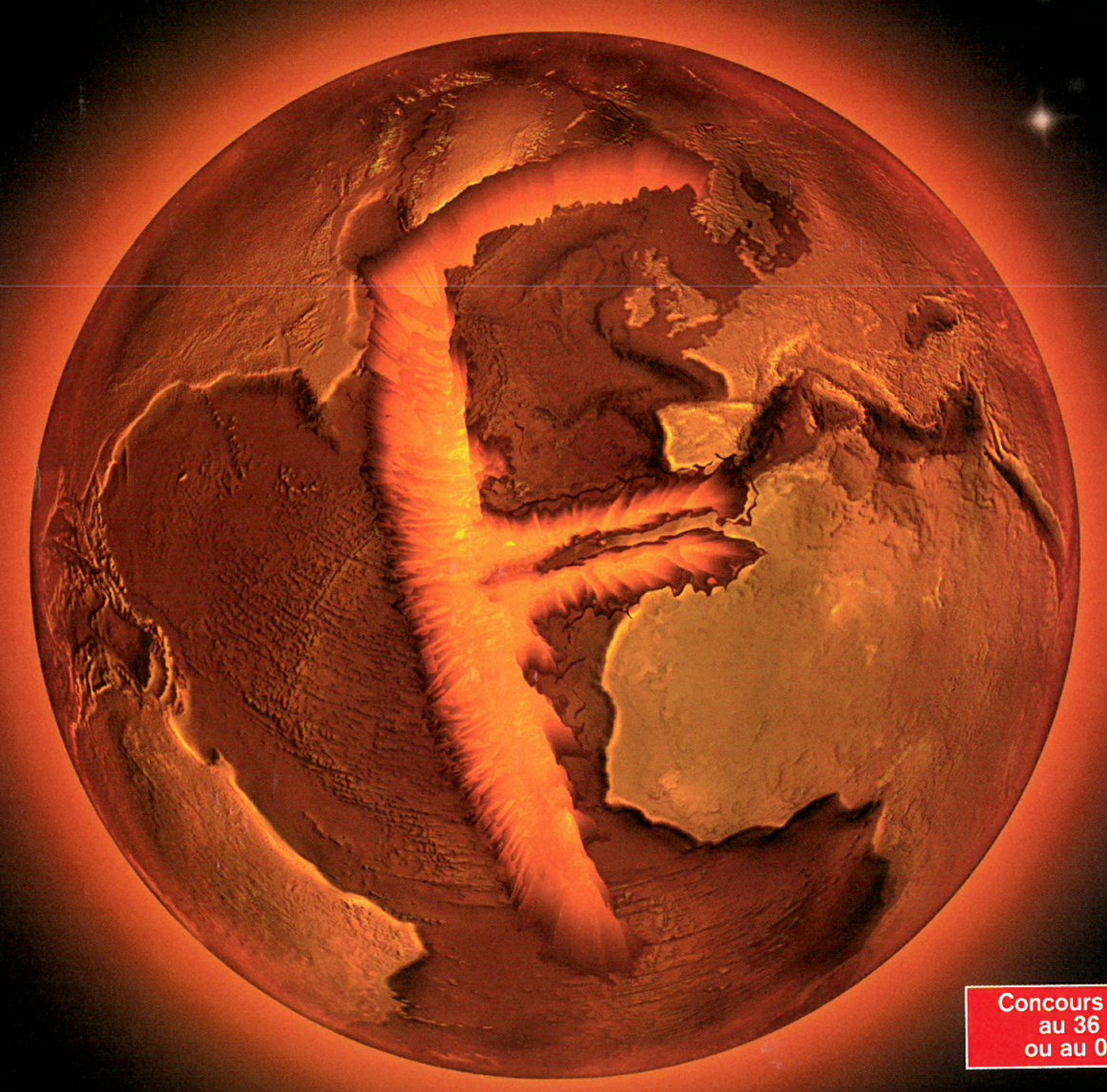


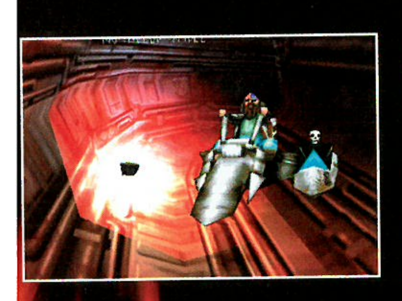
Joypa
N° 76. Juin 1998
N64 PlayStatio turn Arca
Final 8
antasy
emières révélations
-Files
vérité
est pas
lleurs
st Noël en juin !
guide de référence
ran Turismo
+
CD Collector
mos PlayStation mythiques !
Jusqu'à 50 F remboursés
pour l'achat du jeu de la Coupe du Monde 98 dans les magasins Espace 3
T 4161 - 76 - 49,00 F

FORSAKEN™



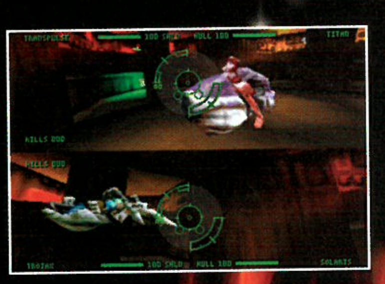
Concours Trucs et Astuces
au 36 15 ACCLAIM*
ou au 08 36 68 24 68*

SOUS LA TERRE
LE CARNAGE



















option



option



option







Coupe du Monde de business

La période veut que le sujet de discussion de dissertation soit imposé : football p tous. La Coupe du Monde en France c'est événement, commercial avant tout. S doute est-ce cette saine émulation foot listique qui aura inspiré les développeurs jeux du monde entier pour trouver des licen des partenaires, des parrains, des sponso de nouveaux amis, l'espace d'un mois de j qu'on espère bénéfique au commerce. Il f faire football puisqu'on ne parlera que de qu'on en mangera le matin, le midi et le s à toutes les sauces et jusqu'à l'indigestion faut en profiter nous dira-t-on, ce n'est tous les jours que la Coupe du Monde arri en France qui plus est. Malgré cette loua envie de satisfaire les fringales footbal tiques, force est de constater qu'on né gerait presque qu'avant de sortir un jeu, peut s'interroger sur sa qualité intrinsèq Il y a des gens payés pour ça paraît-il. regard de la grande majorité des sorties, pourrait en oublier qu'il s'agit de je vidéo et de plaisir. Ce n'est pas gra puisqu'au regard de la Coupe du Mon on en oublierait presque qu'il s'a simplement de sport.

T.S

sommaire

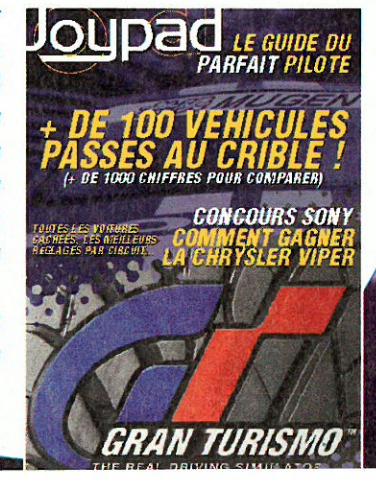
Bientôt la Katana !

La PlayStation ne décrochera **pas forcément la vedette** en ce mois de juin. **Après avoir régné** sans partage **sur l'actualité du jeu** durant le début de l'année, **elle se trouve ce mois-ci confrontée** à une poignée de titres **Saturn de qualité. Quant à la N64,** comment passer à **côté de Forsaken ?** En attendant la **Katana qui,** si on en croit les rumeurs, **devrait être** révolutionnaire **(on l'espère), Sega** satisfait les possesseurs **de Saturn qui, comme nous** vous le disions **le mois dernier,** doivent être inquiets.



Le guide référence de Gran Turismo !

Tout ce qu'il faut savoir sur Gran Turismo, le jeu déjà best-seller de Sony, en 64 pages. Découvrez tous les circuits, les véhicules mais aussi toutes les astuces pour remporter la ChryslerViper. Une fois au volant de la Viper, vous aurez le droit de venir nous voir.



Joypad est édité par la société HACHETTE-DISNEY-PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry le Luron, 92110 Levallois-Perret Cedex
tel : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99 tel abonnements : 01 44 89 41 16
Gérants : Bruno Lesquef, Fabrice Plaquevent
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Fabrice Plaquevent

LA REDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps club-internet.fr.
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse / morisse club-internet.fr.
Rédacteur en chef adjoint : Nourdine Nini / trazom club-internet.fr.
Conseiller auprès de la rédaction : François Hermelin
Correspondant permanent aux Etats-Unis : Morgan
Secrétaire de rédaction : Cécile Lando. Correctrice : Viviane Fitas
Secrétaire : Laurence Geuffroy
Ont participé à ce numéro : Julien Chieze (Gollum), Christophe Delpierre (Chris), Olivier Fallaix (Oliv'), Serge Février, Grégoire Hellot (Greg), Benjamin Janssens (Benji), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), Kendy Ty (Kendy).

LA MAQUETTE
Conception et réalisation : Marie Hédon
Maquette : Catherine Branchut, Sonia Caron, Hervé Drouadene, Christophe Gourdin, Joséba Urruela.

Correction photographique : Stéphane Leclercq Illustrateur : Pi XX

LA PUBLICITE
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Chargé de clientèle : Antoine Thomas (01 41 34 86 93)
Assistante : Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Directrice de promotion : Emmanuelle Delachaux
Assistante de promotion : Hélène Chemin
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cédex 9
Tarifs 1 an (11n°) France : 259 F, étranger : 339 F

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Animateur : El Fredo Assistant : Julo

Photogravure : Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture et toutes illustrations X-Files 20th Century Fox Home Entertainment/PFC Vidéo
Ce numéro comprend un CD de démos gratuit et 64 pages supplémentaires de soluce Gran Turismo qui ne peuvent être vendus séparement.
Dépot légal à parution.

JOYPAD 76 JUIN 1998

Joypad Tests et Zooms



14 TESTS

Une actualité football en juin. C'est étonnant hein ? Un autre truc étonnant : ce soir, on mange de la dinde. Original en juin !

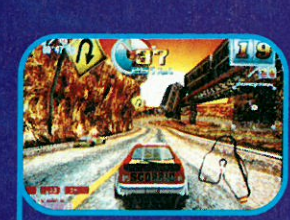
83



ZAPPINGS

Un grand moment de collection avec quelques perles qui sont déjà rares. A ne pas manquer.

126



ARCADE

Le gouvernement nous cacherait des choses... Street Ex, Daytona, Cyvern et Virtua Striker, non.

136





LES ASTUCES

Kendy, l'homme au paquet de chips, vous livre quelques secrets. Nous dit-il tout ?

146



LA JOYBANK

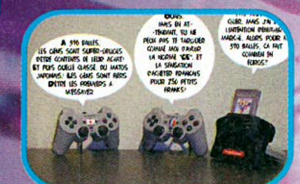
Quelques beaux morceaux à gagner une fois encore avec l'argent du contribuable...

154

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

C'est le mois de juin donc on mange football ! Découvrez les dernières sorties des simulations de foot en page 84.

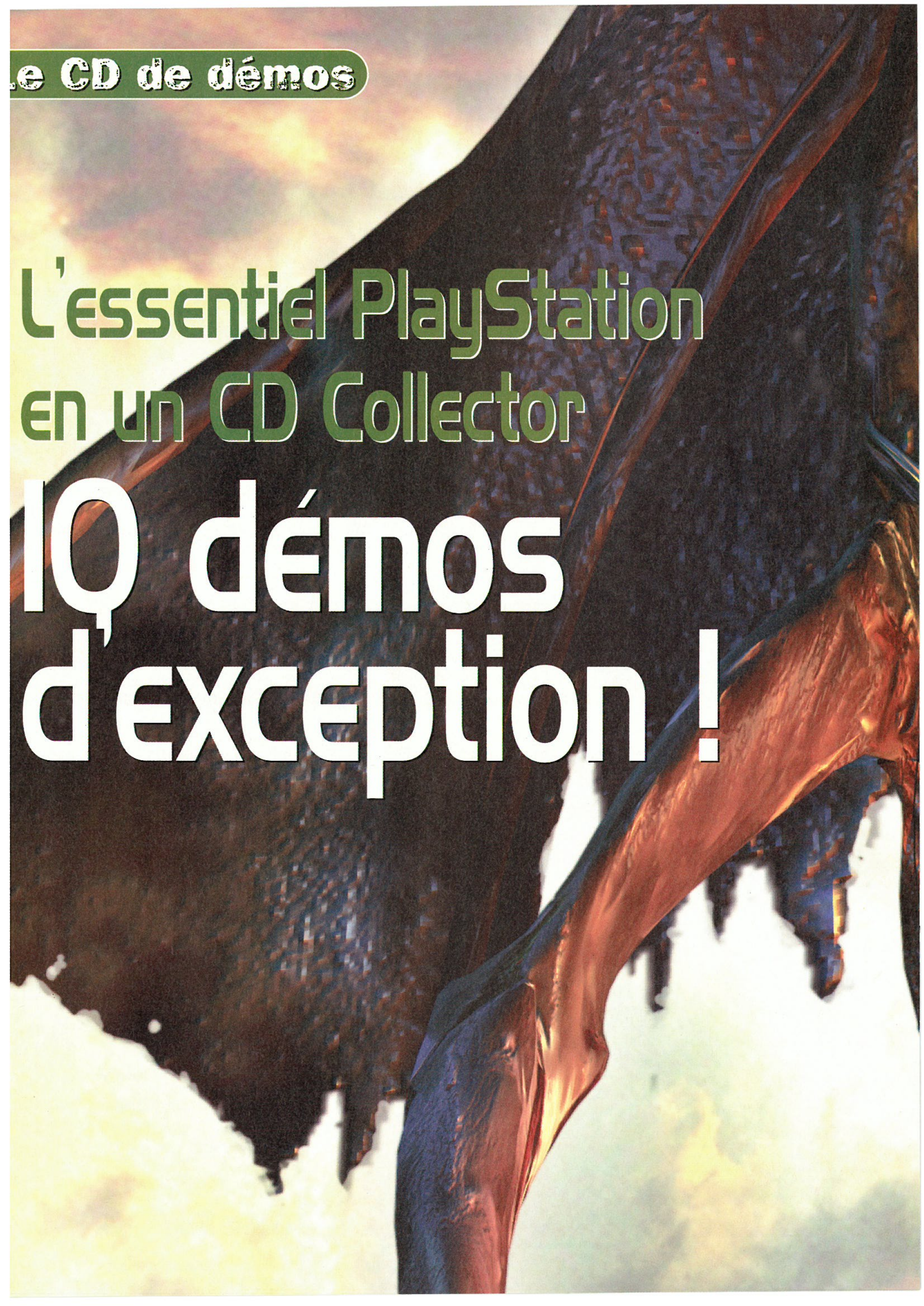




JOYPAD ACHATS

Comment se porte le marché du jeu vidéo ? Petit bulletin de santé.

158


Le CD de démos
L'essentiel PlayStation
en un CD Collector
10 démos
d'exception !



Oyez, oyez, mes frères ! Joypad ne s'arrête plus, qu'on se le dise ! L'été approche, il fallait donc faire quelque chose de beau, de durable en ce joli mois de juin. Comme 10 est un chiffre tout rond et tout mignon, on s'est dit que c'était pas mal pour les fidèles de la Joysecte. Alors, zou paf, un CD de 10 démos Collector, rien que pour vous, avec des titres prestigieux : Destruction Derby 2, Tekken 2, Porsche Challenge, Overboard ! Nightmare Creatures, Rage Racer, Reloaded, Test Drive 4 et TOCA Touring Car. 10 jeux qui ont fait parler d'eux et que vous pourrez découvrir tranquillement. De la baston, de la course, de l'arcade, du shoot... Il y en a pour tous les goûts et, on ne le dira jamais assez, ce CD est Collector, c'est-à-dire que vous ne trouverez cette compil' nulle part ailleurs. C'est peut-être le premier d'une longue série, allez savoir. Commencez la collec' !

EDITEUR : SQUARE
MACHINE : PLAYSTATION
DISPO. EUROPE : 1999



Les premières révélations

Après le succès fabuleux de Final Fantasy VII (plus de six millions d'exemplaires vendus à travers le monde !), Square a décidé de placer la barre un peu plus haut, pour la suite de sa série fétiche. L'éditeur compte ainsi battre son record de ventes !

Par Banana San

Musashiden et FFVIII

Il n'y a aucun rapport entre ses deux titres, si ce n'est que dans le CD de Musashiden qui sortira en juillet au Japon, on pourra trouver une (courte) démo non-jouable de FFVIII.

Alors, Final Fantasy VIII vaut-il la peine qu'on commence à économiser dès maintenant ? Oui, sans aucune hésitation. Mais, la surprise est cependant moindre que lors de la découverte de FFVII. L'éditeur reprend en effet la recette du précédent épisode : des décors superbes, des séquences animées qui viennent s'intégrer dans le jeu et un système de combats quasiment identique à celui de FFVII. Le système de jeu n'a pas fondamentalement changé, et ce sera sans doute la critique principale des joueurs. Car malgré le succès de l'épisode précédent, on ne peut pas dire qu'il s'agissait d'un chef-d'œuvre de jouabilité. On retrouve donc le principe de personnages en 3D temps réel, qui se déplacent dans un univers en 3D pré-calculé. Le changement essentiel vient du fait qu'on a désormais des héros texturés et que ces derniers peuvent apparaître jusqu'au nombre de quatre à l'écran. Comme précédemment, ils se suivent à la queue leu leu et vous ne dirigez que le héros principal. A certains moments, le groupe peut se séparer pour effectuer une mission particulière. Un chien fera aussi partie du voyage : il suit les protagonistes dans leur quête et peut rendre de temps en temps de sacrés services à ses maîtres. Les combats se déroulent quasiment de la même façon. On se promène dans les décors superbes, quand soudain deux gardes, monstres ou robots, nous sautent dessus. L'écran change alors avec un petit effet de rotation 3D, et on arrive dans l'aire des combats avec d'un côté vos adversaires et de l'autre les trois héros. En effet, dans la version du jeu que nous avons pu voir on ne trouve que trois persos en mode combat. Il s'agit du système traditionnel, avec un menu qui propose de recourir à la magie, de combattre, de sélectionner un de ses items... Les attaques magiques sont encore plus belles et spectaculaires que dans FFVII, avec des effets spéciaux de lumière et de transparence splendides. Pour les attaques spéciales, une jauge apparaît qui indique le temps qu'il vous reste pour placer votre attaque. Rien de bien nouveau en somme.

L'après Cloud

Les personnages ont été réalisés par Nomura, également designer de l'épisode précédent. Il y a tout d'abord, Squall Leonhart le héros de dix-sept ans. Il mesure un mètre soixante-dix-sept, n'est pas bavard et ne parle que pour dire des choses nécessaires. Il est assez solitaire. Laguna Loire a vingt-sept ans. Son cœur en or le pousse à venir en aide aux personnes en difficulté. C'est un ancien militaire de carrière qui est devenu journaliste. Il se bat désormais avec sa plume pour faire triompher la liberté. Eternel optimiste, il hait l'injustice. On trouve aussi Zelle, une jeune femme qui se bat



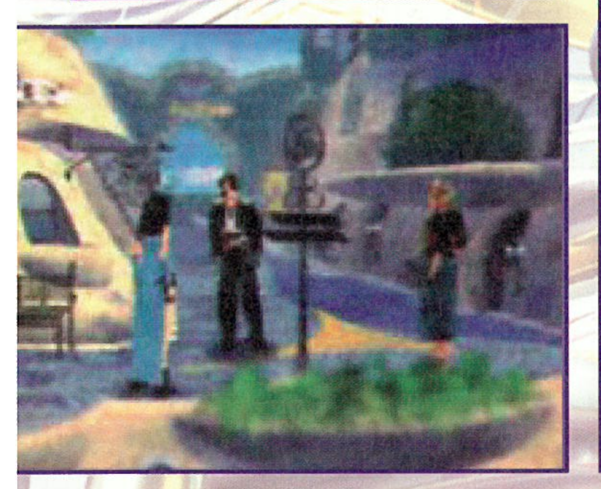


Maya

Comme auparavant, le jeu est entrecoupé de séquences en images de synthèse. La qualité de celles-ci est exceptionnelle et quasiment aussi bonne que celles du film, Final Fantasy que Square est en train de produire. On peut voit notamment les éclaboussures des vagues sur l'étrave des navires, le flux et le reflux des vagues, les mèches de cheveux agitées par le vent ou encore les mouvements des lèvres synchronisées avec les paroles de façon hyper-réaliste. Derrière ce miracle, il y a un nom (et des centaines d'heures de travail !) : Maya. C'est le dernier logiciel d'animation d'Alias, sur lequel Square travaille.



Un système de jeu très proche de FFVII



en utilisant une sorte de boomerang-shuriken. Un appareil fixé à son avant-bras gauche lui permet d'envoyer des projectiles, qui après avoir frappés l'adversaire reviennent dans l'arme. En parlant d'arme spéciale, Squall pourra utiliser au cours du jeu une épée/revolver à la FFVII, c'est-à-dire démesurée. Les personnages peuvent accomplir toutes les actions classiques de ce type de jeu (courir, marcher...) mais vous n'en contrôlez qu'un à la fois. Il est même possible de s'allonger afin d'échapper à la vue de vos adversaires qui vous recherchent.

Et l'histoire dans tout ça

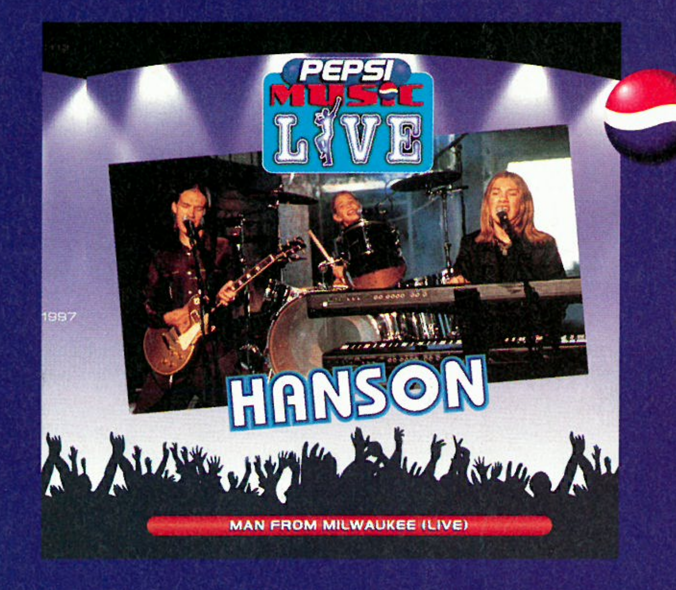
Le jeu se passe toujours dans le monde de Final Fantasy, sur un astre artificiel. Il ne s'agit pas d'une suite de l'épisode précédent, mais d'une histoire originale et distincte du dernier opus. Une sorcière menace la survie de l'univers. Depuis le début du monde, elle renaît en se réincarnant sous la même apparence. Mais elle a décidé d'être unique, et donc, de revenir à l'époque des balbutiements de ce monde en rétrécissant le temps et en supprimant par le même moyen toutes les autres créatures. C'est un peu complexe mais le soft exposera le fin mot de l'histoire. Elle dispose d'un «laboratoire» sur la Lune, qui produit les monstres qui déciment la planète et qu'il vous faudra affronter. D'autre part, comme dans FFVII, le jeu comporte une série de mini-quêtes. La première vous enverra dans des barges de débarquement futuristes, à l'assaut d'une place forte en bord de mer. Une fois le débarquement réussit, pendant que le reste de vos troupes poursuit le combat, vous vous infiltrez dans la ville. Votre objectif est d'atteindre une tour composée d'un radar à remettre en marche. Dans la tour vous affronterez un boss. Celui-ci avant de trépasser aura le temps de lancer sur vos traces un énorme robot en forme de crabe. Vous ne parviendrez à reprendre la mer que de justesse. La séquence d'introduction de cette mini-quête (le débarquement), puis centrale (la réactivation de la tour) et enfin finale, la course-poursuite entre le robot-crabe géant et la plage où attend votre bateau, sont en images de synthèse. De quoi en prendre plein la vue, rien qu'en débutant la partie ! Noël va une fois de plus se faire attendre au Japon.



GENERATIONEXT

THE SHOP

Avec Pepsi, collectionne des points
et offre-toi plein de marques.



18 F + 5 Points

CD inédit Pepsi Music Live
Prix public : 35 F

ENGAGE DES CHANTEURS HAUTS COMME 3 POMMES POUR 5 POINTS.

ET POUR 20 POINTS, FAIS-LES JOUER DANS UNE SALLE DE CONCERT A LEUR TAILLE.





679 F* + 20 Points

Micro-Chaîne SHARP
Prix public : 1190 F

PEPSI

ollectionne les points sur les produits Pepsi et 7Up.
ommande le catalogue Pepsi The Shop au 08 36 68 65 00 (2,23 F/mn)
u tape 3615 PEPSI (1,29 F/mn), ou www.generationext.tm.fr









Polaroid













PolyGram





EDITEUR : FOX INTERACTIVE .
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ EUROPE : SEPTEMBRE 98

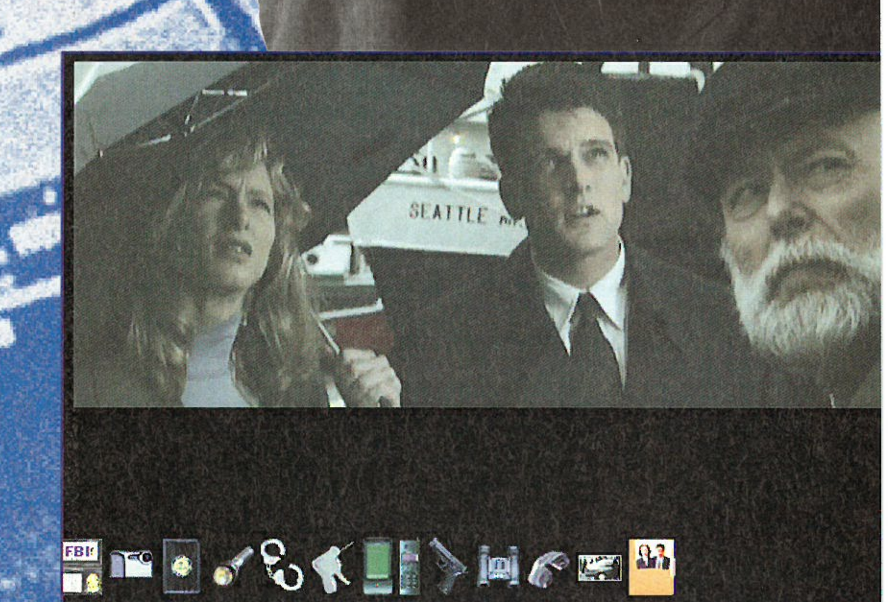


Par Benji

X-Files
Mulder et Scully au bout de la souris



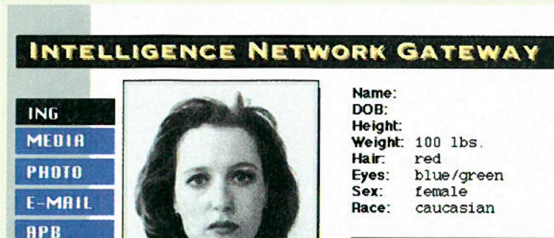
Après trois années d'un secret bien gardé, les représentants de Fox Interactive sont venus à Paris présenter le jeu X-Files sur PlayStation. Au programme, une enquête menée tambour battant et de nombreuses séquences vidéo réparties sur cinq CD.





La réponse à la question qui pourrait vous venir à l'esprit à la lecture de cette première phrase est «Non !». Non, en tant que joueur et détective averti, vous n'incarnez jamais, en cours de partie, l'un ou l'autre des deux agents du FBI les plus célèbres de la planète (après J.H. Hoover, naturellement). En fait, vous interprétez une recrue qui a tout à prouver. Son nom : Craig Willmore. Beau brun d'1,80 mètre (car vous voyez son - votre - visage), Craig est chargé, en début d'aventure, de retrouver le duo Mulder/Scully mystérieusement disparu dans une ville perdue du Nord-Ouest des States. C'est par ailleurs ce que montre l'intro, exclusivement filmée pour les besoins de cette version interactive inédite de la série culte, à l'instar du reste des scènes présentes dans le jeu. Ex-clu-sif !

La mésaventure débute alors que Mulder et Scully, l'air sceptique et vêtus de gabardines sombres (nous ne pensons pas qu'il y ait de lien de cause à effet, quoique...), entrent dans un entrepôt abandonné après en avoir fracturé la porte. Ils font quelques pas en direction de caisses suspectes et ont juste le temps de se cacher au moment où, dans leur dos, surgissent un groupe de fanatiques pas franchement tibulaires (ah, ah !) armés d'uzis en parfait état de marche. Et là, c'est le carton ! Pan, pan, pan, ils font feu sur les agents... Fin de l'intro - gloups ! Mulder et Scully n'ont donné depuis aucune nouvelle. C'est donc à vous, l'ASC (agent spécial en charge) Willmore d'aller les secourir, en supposant qu'ils soient toujours en vie. A la demande de votre supérieur Skinner, vous partez donc à leur recherche et vous n'êtes naturellement pas au bout de vos surprises.



INTELLIGENCE NETWORK GATEWAY
ING
MEDIA
PHOTO
E-MAIL
APB
QUIT
Name:
DOB:
Height:
Weight:
Hair:
Eyes:
Sex: male
Race:
Search Category
FOX MULDER
Name
Phone
Vehicle License Number
Search Database
Citizen
FBI
Government/Military
Law Enforcement
Criminal
Field Notes
Marital Status: Single
Graduate of Oxford University; AB in Psychology, 1982. Graduat of FBI Training Academy Quantico, Virgina, 1984.
Forward
Clear
Search

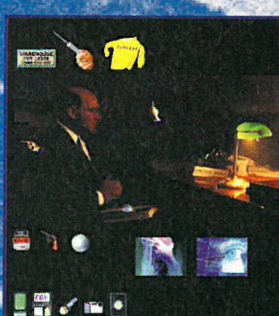
Les documents présents dans le jeu, comme dans la série, s'inspirent des docs officiels utilisés pas le FBI. Cool !

Vous voici dans votre bureau. Ouvrez les tiroirs et emparez-vous de votre flingue et de votre badge du FBI pour commencer.





Les icônes en bas de l'écran traduisent la façon dont vous souhaitez engager une conversation. Allez-vous être impertinent, courtois ou malin ?





Pour vous aider dans vos démarches, vous disposez d'un Apple Newton, gadget utile pour se repérer sur une carte et mémoriser des numéros de téléphone ou envoyer des messages (des e-mails).

Et les ET dans tout ça ?

C'est vrai, quoi, ils sont où les ET maigres comme des haricots verts desséchés, avec leurs gros yeux noirs ? «Qui sait ? répond Scott Devlin, m'sieur Fox Interactive. Le scénario élaboré par Chris Carter lui-même (créateur de la série, pour ceux qui ne sauraient pas) fourmille de références à quantité d'épisodes. Nous ne pouvons en dire plus, pour ne pas gâcher le spectacle...» En clair, cela signifie qu'extraterrestres et forces surnaturelles sont probablement de la partie. Les fans de la série apprécieront sans pour autant que les autres, ceux que les grands jeux d'aventure fascinent, soient en reste. «X-Files a nécessité sept semaines de tournage intensif en présence de tous les acteurs de la série, de David Duchovny et Gillian Anderson à

Comment ça marche ?

La version interactive de X-Files fonctionne comme un «vulgaire» jeu d'aventure à l'image de Psychic Detective ou des Chevaliers de Baphomet. Il suffit de cliquer au bon endroit, au bon moment pour obtenir la réaction voulue ou l'objet convoité. Graphiquement, X-Files se résume à de longues séquences vidéo d'excellente facture, pour ce que nous avons pu voir. L'histoire est si vaste (les ramifications sont multiples) et si prenante que cinq CD figureront dans la boîte.

Un scénario élaboré par Chris Carter en personne





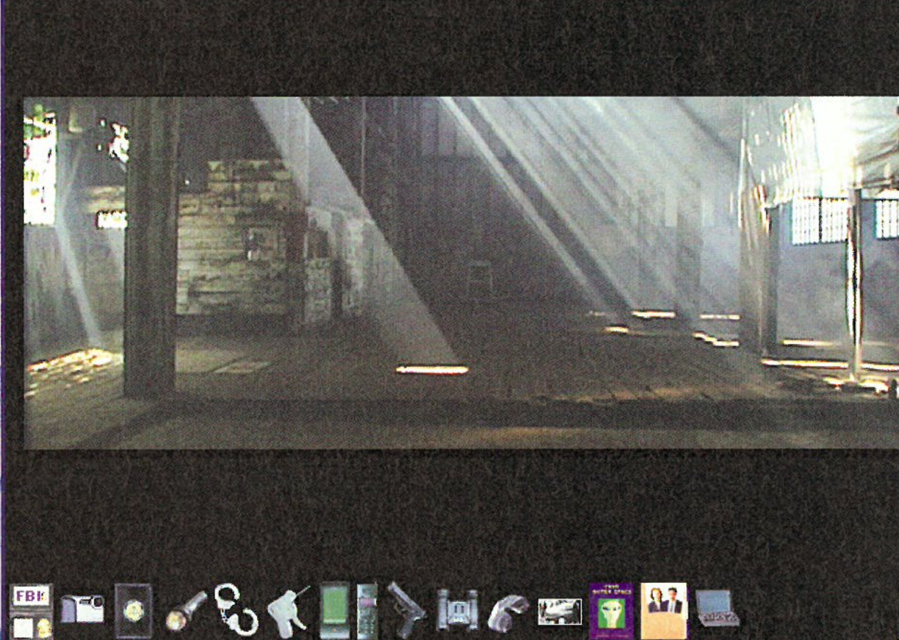






Sept semaines de tournage exclusif pour un jeu qui promet d'en laisser plus d'un sur le carreau.





Le jeu se compose en partie d'images fixes qui recèlent souvent des indices fort utiles voire indispensables pour progresser.





Les plans en extérieur sont nombreux dans X-Files. Plus qu'une simple enquête, c'est une balade dans le Nord-Ouest des Etats-Unis et du côté de Vancouver qui est proposée.



William B. Davis plus connu sous le pseudo de l'Homme à la cigarette, précise Scott. Le jeu comprend de multiples fins plus ou moins heureuses. Tout dépend de la façon dont le joueur gère l'enquête et les relations avec ses rencontres. S'il est agressif à l'égard de ses congénères, voire de ses partenaires, il y a des chances pour que cela finisse mal. Dans tous les cas, parcourir le jeu d'un bout à l'autre demande au minimum 48 heures d'attention non-stop ! Et encore, vous n'aurez pas tout vu. Si bien que, même pour les non-accros de la série, l'aventure et le suspens sont au rendez-vous. Chacun devrait définitivement y trouver son compte.

Fox et Dana sont là

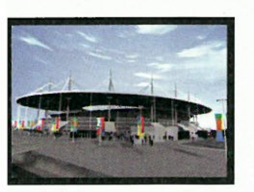
Mulder et Scully sont partie prenante de l'enquête. Ils ont accepté de tourner douze jours pour les besoins exclusifs de l'équipe d'Hyperbole Studios, concepteur du jeu. Attention toutefois : il se peut que les agents se retournent contre vous si vous faîtes l'idiot... Enfin, ultime précision, si Mary Astadourian est un nom qui ne vous évoque rien pour le moment, il s'agit en fait de votre partenaire dans le jeu, un agent qui vous sera d'une aide précieuse dans vos démarches. Ça promet, non ?

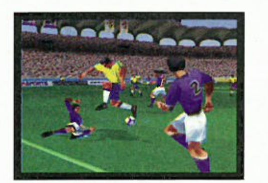
ACHTUNG À LA MACHOIRE DANS LES 16 METRES





Fabricant de produits sous license officielle







Rejoignez les joueurs des 32 équipes qualifiées pour France 98. Endossez les tenues officielles et défendez vos couleurs. Les 10 stades officiels, Stade de France y compris, vous plongeront au coeur de cet événement international. Saisissez la chance unique qui vous est offerte et vous connaîtrez la gloire en remportant la Coupe du Monde.

Découvrez une jouabilité digne de la Coupe du Monde. Accélérez votre jeu pour créer une action soutenue et rythmée. Modifiez les stratégies en cours de match en pratiquant le piège du hors-jeu, le pressing offensif, le débordement sur l'aile ou faites des passes en profondeur d'une extrême précision à vos attaquants.

Lorsque vous brandirez le trophée et que vous serez sacré Champion du monde, vous serez propulsé à l'époque où les joueurs portaient encore des shorts longs !! Mais surtout... vous aurez le pouvoir de changer le cours de l'histoire en rejouant des finales de Coupes du Monde légendaires !





Le seul jeu vidéo officiel de France 98







EDITEUR : GT INTERACTIVE
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ EUROPE : OCTOBRE 98





L'exode d'Abe

Abe n'a pas cédé !

Le gringalet le plus vert mais aussi le plus courageux de la galaxie est de retour dans les foyers. Les Mudokons, ses frères de sang, sont une nouvelle fois menacés et lui seul peut les sauver. Mais jusqu'où ira-t-il ?

Par Benji

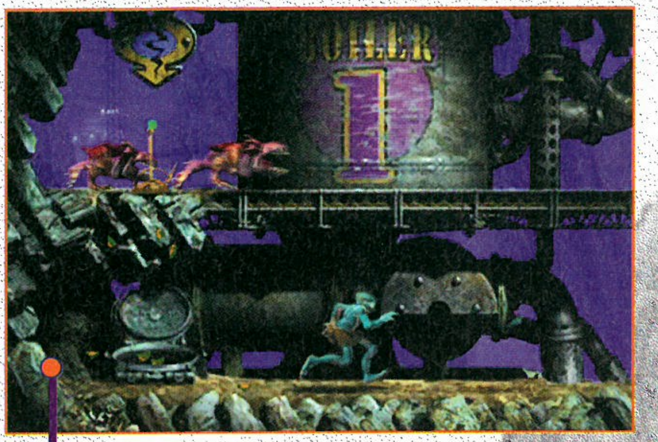


De nouveaux Mudokons feront leur apparition. Ils ont pour la plupart les yeux cousus, car ils creusent la terre où leurs ancêtres ont été enterrés et les Glukkons n'apprécieraient pas qu'ils le sachent.

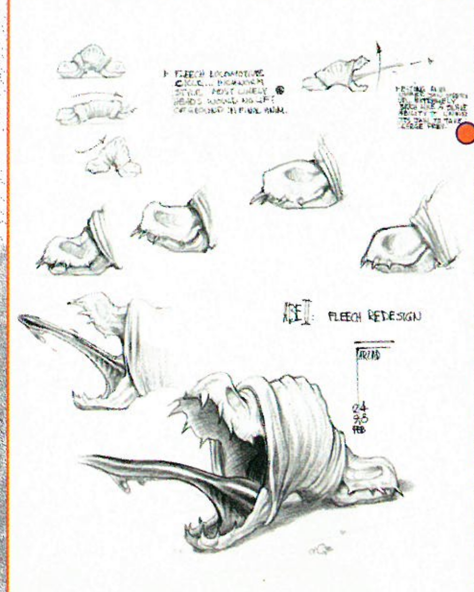
Lorne Lanning, l'un des deux dirigeants avec Sherry McKenna d'Oddworld Inhabitants l'avait prédit : un successeur à L'Odyssée d'Abe verrait le jour dans le courant de l'automne 98, et les images présentées aujourd'hui l'attestent. L'aventure se situe une fois encore sur une planète odieusement colonisée par les affreux (mais alors, vraiment affreux, hein !?) Glukkons. Que se passe-t-il de plus horrible que précédemment ? «C'est très simple, répond Lorne. En détruisant la RuptureFarm dans le premier opus de ses tribulations, Abe sauve, certes, ses compatriotes, mais il génère également un problème d'approvisionnement pour les Glukkons. En d'autres termes, la RuptureFarm anéantie fournissait deux ingrédients indispensables à la confection d'une boisson appelée Soulstorm Brew et très appréciée des Glukkons. L'un de ces composants étant des os de Mudokons... Il est donc désormais impossible de concevoir le cocktail. A moins que... A moins que ces tyrans sans scrupules ne décident d'investir et de creuser dans un ancien cimetière de Mudokons pour y récupérer leur matière première !»
Les plans des Glukkons ne sont naturellement pas du tout du goût d'Abe alias Abraham Lure de son vrai nom. Aller ennuyer ses ancêtres qui reposent en paix sous terre, non mais, et puis quoi encore ? Du coup, ni une ni deux, il part enrayer la catastrophe déjà en cours... Qui dit nouveau jeu, sous-entend logiquement nouveaux graphismes. De fait, bien que la 3D soit toujours absente, L'Exode d'Abe propose une incursion sans précédent dans un univers plus fantastique et énigmatique que dans le premier volet. Il fallait le faire, Oddworld y est parvenu. «Vous verrez que les séquences cinématiques sont plus belles mais aussi plus explicites que dans L'Odyssée, confesse Lorne. Nous avons en outre mis l'accent sur une intelligence artificielle plus poussée. Abe dialoguera beaucoup plus avec ses amis et pourra notamment demander à un groupe entier de Mudokons de le suivre.» Bref, presque que du neuf dans cette Exode d'un genre à part.

Fleeches et Sligs volant

Outre des graphismes à tomber à la renverse tant ils sont détaillés, et



Les Slogs, chiens de garde aussi bêtes que féroces sont toujours là. Gare à vous !



Voici les Fleeches, des asticots aux dents acérées, nouveaux venus dans l'univers d'Abe.







Abe aura la possibilité d'échanger davantage de mots et de sentiments avec ses congénères.

Les séquences intermédiaires sont non seulement plus soignées mais aussi plus explicites quant au déroulement du scénario.



Dès le début du jeu, Abe dispose des pouvoirs obtenus dans L'Odyssée. Un petit envoûtement sauce maison, ça vous dit ?

une ambiance sonore digne d'une super production hollywoodienne, L'Exode d'Abe (Abe's Exoddus in english) comporte quelques bestioles dont on n'avait jusqu'à présent jamais entendu parler. A commencer par les Fleeches, sorte d'asticots pourvus d'une langue extensible et d'une mâchoire de piranha. «Ils sont petits et par conséquent se déplacent en groupe, explique Lorne. Mais ne vous y fiez pas, leurs attaques sont souvent mortelles...» On n'en doute pas une seconde. Autre révélation : les Sligs volants. Certains des sbires cybernétiques des Glukkons sont équipés d'hélices pour se déplacer. Voici qui risque de causer bien des soucis à Abe qui lui ne sait pas voler, encore moins danser. Mais il peut chanter et envoûter, comme d'hab'... Le match paraît prometteur et nous vous en recauserons dans un futur proche, soyez-en assuré.

Par les pouvoirs qui me sont conférés...

Il faut savoir qu'en début de partie, Abe dispose déjà des pouvoirs acquis dans le premier jeu. Ainsi, son chant magique lui permet d'envoûter quiconque s'oppose à sa volonté... Ce qui signifie aussi que d'autres facultés surnaturelles vont lui échouer au fur et à mesure de sa progression dans cette suite. «Avec le temps, Abe apprendra à se rendre invisible, note Lorne. Puis, il pourra contrôler ses propres pets et s'en servir comme d'une arme !» Effets et gags garantis ? A fortiori, oui.



VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

ASTERIX	149,00	POWER PIGGS	99,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00	PREHISTORIK MAN	99,00
BATMAN FOR EVER	149,00	PRINCE OF PERSIA 2	99,00
CASPER	299,00	REAL M	99,00
DONKEY KONG 1	249,00	REVOLUTION X	99,00
FIFA 98	**299,00**	SUPER BC KID	149,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	**SCHTROUMPFS 2**	**249,00**
F ZERO	149,00	SECRET OF EVERMORE	
HAGANE	99,00	+ GUIDE	349,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	SPIROU	149,00
INTERNATIONAL SUPER STAR		STARTRECK DEEP	149,00
SOCCER DE LUXE	**299,00**	**STREET FIGHTER 2**	**299,00**
IZZY'S QUEST OF		SUPER MARIO ALL STAR	249,00
OLYMPIC GAMES	149,00	SUPER SOCCER	149,00
JUDGE DREDD	149,00	SUPER TENNIS	149,00
KILLER INSTINCT	99,00	**TERRANIGMA + GUIDE**	**399,00**
LE ROI LION	299,00	TETRIS ATTACK	349,00
LES SCHTROUMFS	169,00	TETRIS + DR MARIO	249,00
LUCKY LUCKE	249,00	TINTIN AU TIBET	199,00
MARIO KART	**199,00**	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	249,00
MORTAL KOMBAT	99,00	WARLOCK	129,00
MORTAL KOMBAT 2	169,00	WORLD MASTER GOLF	149,00
MYSTIC QUEST	129,00	WRESTLEMANIA	149,00
NBA LIVE 97	**199,00**	**ZELDA 3**	**199,00**
NHL 96	129,00	ZOOP	99,00
OSCAR	99,00	• MANETTE ASCII	99,00
PACK ATTACK	149,00	• ALIMENTATION SECTEUR	199,00
PLOK	129,00	• PRISE PERITEL	149,00

Megadrive

ALIEN 3 (EUR)	**99,00**	NBA LIVE 97 (EUR)	169,00
BATMAN FOREVER (EUR)	129,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	99,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUATERBACK 96 (EUR)	129,00
+ ADAPTATEUR	199,00	PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
DT ROBOTNIK (EUR)	129,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	REVOLUTION X (EUR)	99,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	149,00	ROLO THE RESCUE	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	SCHTROUMPS 2 (EUR)	149,00
FIFA 98 (EUR)	**299,00**	SPOT GOES TO	
FIFA 97 (EUR)	169,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	129,00	**TINTIN AU TIBET**	**169,00**
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	ULTIMATE MORTAL	
J. MADDEN 96 (EUR)	129,00	KOMBAT 3	199,00
MICRO MACHINE 97 (EUR)	**199,00**		
NBA JAM TE (EUR)	99,00	• MANETTE FIGHTER 2	69,00
NBA LIVE 96 (EUR)	99,00		

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX **790 F**

Game Boy

CONSOLE GAME BOY POCKET + SOCCER	**399 F**
CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	**349 F**
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR	**329 F**
GAME BOY CAMERA	**349 F**
IMPRIMANTE	**399 F**

ALIEN 3	99,00	MARIO LAND	169,00
ALLEWAY	169,00	MARIO LAND 2	199,00
ASTERIX	149,00	MARIO PICROSS	169,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00	MEGAMAN WORLD	129,00
BATMAN FOR EVER	99,00	NBA JAM	99,00
BRAIN DRAIN	**169,00**	PINOCCHIO	249,00
BUST A MOVE 2	**249,00**	POP UP	99,00
CASPER	199,00	RETURN OF THE JEDY	199,00
CUTHEROAT ISLAND	99,00	SCHTROUMPFS AU TOUR DU MONDE	249,00
DAFFY DUCK	199,00	STREET FIGHTER 2	199,00
DONKEY KONG LAND	199,00	STREET RACER	169,00
DONKEY KONG LAND 2	229,00	TAMAGOSHI	199,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	TARZAN	149,00
DRAGON HEART	99,00	TAZ MANIA	199,00
DR MARIO	129,00	TENNIS	129,00
EARTH WORM JIM	129,00	TETRIS	199,00
EMPIRE CONTRE ATTACK	169,00	TETRIS ATTACK	199,00
F1 RACE	129,00	TETRIS PLUS	169,00
FERRARI	129,00	TINTIN AU TIBET	169,00
FIFA 98	**249,00**	TRACK N FIELD	169,00
GOLF	129,00	**TUROK**	**199,00**
INDIANA JONES	169,00	WARIO LAND	199,00
JIMMY CONNORS	169,00	WAVE RACE	129,00
JUDGE DREDD	99,00	WWF RAW	149,00
JURASSIK PARK 2	**249,00**	YOSHIES COOKIES	169,00
KILLER INSTINCT	169,00	ZELDA	99,00
LE BOSSU DE NOTRE DAME	**249,00**		
LE ROI LION	199,00	• ECRAN GB	35,00
LES SCHTROUMPS	169,00	• LOUPE AVEC LUMIERE	79,00
LUCKY LUCKE	**199,00**	• BATTERY PACK (GB POCKET)	99,00
MARIO ET YOSHI	129,00		

3DO

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	**99,00**	LAST BOUNTY HUNTER	99,00	SPACE PIRATE	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	OLYMPIC GAMES	299,00	STAR BLADE	99,00
BATTLE SPORT	99,00	PEEBLE BEACH GOLF	99,00	STATION INVASION	99,00
CASPER (NTSC)	99,00	PSYCHIC DETECTIVE	69,00	STELLA 7	69,00
CORPSE KILLER	69,00	QUARANTINE	99,00	STRIKER	99,00
CRIME PATROL	99,00	RETURN OF FIRE	99,00	SYNDICATE	99,00
DOOM	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00	TOTAL ECLIPSE	69,00
FIFA SOCCER	99,00	SAMPLER 2 +10 DEMOS		VIRTUOSO	69,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00	WHO SHOT	
FLYING NIGHTMARE	99,00	SHOCK WAVE 1	69,00	JOHNNY ROCK	99,00
HELL	99,00	SHOCK WAVE 2	99,00	WING COMMANDER 3	99,00
IMMERCENARY	69,00	SNOW JOB	99,00	ZNADNOST	99,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00	SPACE HULK	99,00		
IRON ANGEL	99,00	• MANETTE TURBO 6 BOUTONS			99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00	• MANETTE TURBO 1			99,00
KING DOM :		• MANETTE PANASONIC			99,00
THE FAR REACHES	99,00	• ADAPTATEUR MANETTE SNIN			99,00
		• FLIGHT STICK (SIMULATION)			199,00

Neo Geo

ART OF FIGHTING	249,00	WORLD HEROES II	199,00
FATAL FURY II	199,00		

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM 690 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Neo Geo CD

→ **NEO GEO CD + 1 jeu au choix 2490 F**

AERO FIGHTER 2	199,00	METAL SLUG 2	399,0
AGRESSOR OF THE DARK		NINJA MASTER	199,0
COMBAT	199,00	POWER SPIKES	149,0
ALFA MISSION 2	199,00	PULSTAR	199,0
FATAL FURY SPECIAL	199,00	RAGNAGARD	249,0
FOOTBALL FRENZY	199,00	**SAMOURAI SHODOWN 4**	**399,0**
GALAXY FIGHT	199,00	SAMOURAI SHODOWN RPG	399,0
GHOST PILOT	199,00	SUPER SIDE KICK 2	199,0
KARNOV'S REVENGE	199,00	TWINKLE STAR SPRITES	199,0
KING OF FIGHTER 96 COLL.	199,00	VIEW POINT	199,0
KING OF FIGHTER 97	**399,00**	WIND JAMMER	199,0
LAST BLADE	**399,00**	WORLD HEROES PERFECT	199,0

Nec

CD — CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + MARIO TENNIS 299,00

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Lundi : 13h-19h
Mardi au Samedi : 10h-19h

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS
M° Hotel de Ville ou St Paul
Lundi au Samedi : 10h-19h

LILLE
2, rue Faidherbe
Lundi au Samedi : 10h-19h
44, rue de Béthune
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi : 10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Lundi au Samedi : 9h30-12h / 14h-19h

VANNES
30, rue Thiers
Lundi au Vendredi : 9h-19h
Samedi : 9h-18h30

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

ESPACE 3 games

Playstation

→ **PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD** **1090 F**
→ Volant + Pédalier + montre **449 F** → Pistolet **199 F**
→ Psychopad **299 F**

* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

• SOURIS	169,00	• MANETTE ASCII	149,00	• PRISE PERITEL RGB	99,00
• PRO ACTION REPLAY	349,00	• RALLONGE MANETTE	89,00	• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	269,00
• CABLE DE LIAISON	99,00	• MEMORY CARD	99,00	• GAME BOOSTER	399,00
• MANETTE	99,00	• MEMORY CARD 120 BLOCS	199,00	• **MANETTE DUAL SHOCK**	**TEL**

JEUX USA

FINAL FANTASY VII	199,00
FINAL FANTASY TACTIC	399,00
SAGA FRONTIER	**399,00**

JEUX JAP

BREATH OF FIRE3	449,00
BUSHIDO BLADE 2	**449,00**
EIN HANDER	499,00
FRONT MISSION 2	399,00
GRAN TOURISMO	299,00
KING OF FIGHTER 97	449,00
RESIDENT EVIL 2	299,00
SAGA FRONTIER	349,00
TEKKEN 3	**449,00**
XMEN VS STREET FIGHTER	449,00

JEUX EUROPEENS

ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE	299,00
ACE COMBAT 2	349,00
ACTUA SOCCER 2	299,00
ADIDAS POWER SOCCER 98	**349,00**
AGENT AMSTRONG	299,00
AIR RACE	299,00
ALERTE ROUGE	349,00
ALUNDRA	**349,00**
AMORED CORE	**349,00**
AYRTON SENNA KART 2	349,00
BATMAN ET ROBIN	349,00
BEAST WARS	349,00
BLOODY ROAR	349,00
BROKEN HELIX	249,00
BUSHIDO BLADE	349,00
BUST A MOVE 3	249,00
CAESAR PALACE	349,00
CARDINAL SYN	**349,00**
CASTLE VANIA	299,00
CHILL	299,00
CIRCUIT BREAKERS	369,00
CLOCK TOWER	349,00
COURIER CRISIS	249,00
CRASH BANDICOOT 2	349,00
CROC	349,00
DARK OMER (WARHAMMER 2)	369,00
DEAD BALL ZONE	**369,00**
DEAST WARS	349,00
DEATH TRAP DUNGEON	299,00
DEVIL DECEPTION	299,00
DIABLO	**399,00**
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN	349,00
DISCWORLD 2	299,00
DRAGON BALL FINAL BOUT	299,00
FELONY	349,00
FANTASTIC FOUR	299,00
FIFA COUPE DU MONDE	**399,00**
FIGHTING FORCE	299,00
FINAL FANTASY 7	369,00
FORMULA KART	349,00
FORMULA ONE 97	299,00
FORSAKEN	**349,00**
G POLICE	369,00
GEX 3D	**369,00**
GRAN TOURISMO	**399,00**
GTA	349,00
HEART OF THE DARKNESS	**349,00**
HERCULES	349,00
HERK'S ADVENTURA	299,00
INDY 500	**349,00**
J. MADDEN 98	369,00
JEREMY MC GRATH SUPER CROSS	**349,00**
JERSEY DEVIL	349,00
JONAH LOMU RUGBY	369,00
KLONOA	**349,00**
KURUSHI	**299,00**
LAST DYNASTY	349,00
LAST REPORT	349,00
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2	349,00
LITTLE BIG ADVENTURE	299,00
LUCKY LUCKE	**349,00**
M6 TURBO RACING	299,00
MAGIC THE GATHERING	249,00
MARVEL SUPER HEROES	349,00
MATCH DAY 3	299,00
MDK	249,00
MEGAMAN 8	349,00
MEGAMAN BATTLE AND CHASE	349,00
MEN IN BLACK	**369,00**
MIDNIGHT RUN	349,00
MONOPOLY	299,00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	269,00
MOTORHEAD	**369,00**
MOTO RACER	299,00
NAGANO	369,00
NASCAR 98	369,00
NBA LIVE 98	369,00
NEED FOR SPEED 3	369,00
NEWMAN HAAS	**349,00**
NHL 98	369,00
NHL FACE OFF 98	**299,00**
NIGHTMARE CREATURE	299,00
ODD WORLD + PAD	**349,00**
ONE	**369,00**
OVER BOARD	349,00
PANDEMONIUM 2	**299,00**
PERFECT ASSASSIN	349,00
PGA TOUR 98	369,00
PITFAL 3D	**349,00**
POWER BOAT RACING	349,00
POY POY	**329,00**
PREMIER MANAGER 98	**349,00**
PRO FOOT CONTEST 98	349,00
RAPID RACER	349,00
RASCAL	299,00
REBOOT	349,00
RESIDENT EVIL 2	**369,00**
RISK	299,00
RIVEN	**429,00**
ROAD RASH 3D	**369,00**
ROCK N'ROLL RACING 2	249,00
SHADOW MASTER	349,00
SIM CITY 2000	349,00
SNOW RACERS 98	**369,00**
SPAWN	299,00
STAR WARS	**349,00**
STREET FIGHTER EX PLUS + MANETTE	**349,00**
SUPER PANG COLLECTION	**299,00**
SWAGMAN	249,00
TENNIS ARENA	299,00
TEST DRIVE 4	349,00
THEME HOSPITAL	**369,00**
TIME CRISIS + GUN	549,00
TOCA TOURING CAR	369,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD	299,00
TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE	**369,00**
TOTAL NBA 98	**299,00**
TRANSPORT TYCOON	299,00
V-BALL	**329,00**
VERSAILLES	349,00
V RALLY	349,00
WARGAMES	**369,00**
WCW NITRO	**329,00**
WORLD LEAGUE SOCCER	**369,00**
XENOCRACY	**349,00**
X MEN	299,00
X MEN VS STREET FIGHTER	**349,00**
Z	299,00

Promos ... Promos ... Promos

JEUX JAP

BASTARD	199,00
DRAGON BALL Z GT	**199,00**
FINAL FANTASY 7	199,00
MARVEL S. HEROES	149,00
ROCKMAN BATTLE CHASE	99,00

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	149,00
BATMAN FOREVER	149,00
BATTLE SPORT	99,00
BLACK DOWN	149,00
BREAK POINT TENNIS	199,00
BURNING ROAD	169,00
BUST A MOVE 2	149,00
COMMAND AND COMQUER	169,00
CASPER	199,00
CRUSADER NO REMORSE	99,00
CRYPT KILLER	169,00
DESTRUCTION DERBY 2	**169,00**
DIE HARD TRILOGY	169,00
DUKE NUKEN 3D	199,00
FADE TO BLACK	169,00
FIFA 97	199,00
FORMULA ONE	**169,00**
GRID RUN	**149,00**
HEXEN	199,00
HI OCTANE	99,00
IRON AND BLOOD	99,00
IRON MAN	129,00
INTERNATIONAL SOCCER DX	199,00
ISS PRO	**169,00**
JURASSIK PARK 2	**199,00**
KILLING ZONE	99,00
MAGIC CARPET	129,00
MICROMACHINE 3V	**169,00**
MORTAL KOMBAT TRILOGY + CARTE MEMOIRE	**199,00**
NBA IN THE ZONE	149,00
NBA IN THE ZONE 2	199,00
NBA JAM EXTREME	99,00
NBA LIVE 97	169,00
NEED FOR SPEED 2	**199,00**
OLYMPIC SOCCER	169,00
PROJECT X2	149,00
RAVEN PROJECT	149,00
RAYMAN	169,00
RETURN FIRE	149,00
REVOLUTION X	99,00
RISE 2 RESURRECTION	99,00
ROAD RASH	169,00
SHOCKWAVE	99,00
SLAM AND JAM 96	99,00
SOVIET STRIKE	**169,00**
SPICE WORLD	**149,00**
STAR WINDER	129,00
SUPER FOOTBALL CHAMP	129,00
THUNDER HAWK 2	169,00
TOMB RAIDER	**169,00**
TOTAL NBA'96	149,00
TRACK'N FIELD	169,00
TUNEL B1	169,00
VANDAL HEART	**169,00**
VIEW POINT	149,00
VIRTUA OPEN TENNIS	99,00
WARCRAFT 2	**199,00**
WIPE OUT 2097	**169,00**
WWF IN YOUR HOUSE	99,00

Saturn version PAL

→ **SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + TOMB RAIDER + 100 F DE BON D'ACHAT* 990 F**

GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	249 F	• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS	149 F
PAD ANALOGIQUE	199 F	SI VOUS ACHETEZ UN JEU	99 F
ADAPTATEUR 6 JOUEURS	259 F	• MEMORY CARD 8 MEG	199 F

JEUX JAP

DEAD OR ALIVE	399,00
FATAL FURY 3	99,00
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL + RAM	**449,00**
FATAL FURY REAL BOUT +RAM	**199,00**
KING OF FIGHTER 97 + CARTOUCHE	**469,00**
LAST BRONX	149,00
SAMOURAI 3 + RAM	199,00
SAMOURAI RPG	249,00
STREET FIGHTER VS X MEN	449,00
TOSHIDEN 2	99,00

JEUX EUROPEENS

ATLANTIS	369,00
BURNING RANGERS	**369,00**
BUST A MOVE 3	249,00
CROC	369,00
DEEP FEAR	369,00
DIE HARD TRILOGY	199,00
DISCWORLD II	199,00
DUKE NUKEN 3D	299,00
ENEMY ZERO	369,00
FIFA 98	369,00
FIGHTER MEGAMIX	**249,00**
FORMULA KART	369,00
FRANKENSTEIN	299,00
HOUSE OF DEATH + GUN	**369,00**
JOHN MADDEN 98	199,00
JURASSIC PARK : LOST WORLD	249,00
LAST BRONX	329,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	199,00
NASCAR 98	369,00
NBA ACTION 98	369,00
NBA LIVE 98	369,00
NHL 98	329,00
PANZER DRAGON SAGA	**369,00**
QUAKE	369,00
RIVEN	369,00
SEGA RALLY	249,00
SEGA TOURING CAR	369,00
SHINNING FORCE 3	369,00
SONIC R	369,00
STEEL SLOPE SLIDER	369,00
SUPER PUZZLE FIGHTER	299,00
WARCRAFT 2	369,00
WIPE OUT 2097	329,00
WORLD LEAGUE SOCCER	369,00
WORLD WIDE SOCCER 98	369,00
WORLD WIDE SOCCER 97	199,00

Promos Européennes

AMOK	129,00
AREA 51	99,00
BATMAN FOR EVER	149,00
BLACK DOWN	99,00
BLACK FIRE	99,00
BLAZING DRAGON	**99,00**
BUBBLE BUBBLE'	169,00
BUG TOO	129,00
BUST A MOVE 2	169,00
CRUSADER NO REMORSE	149,00
DARK STALKER	**129,00**
DAYTONA USA CC	99,00
DEFCON 5	99,00
DOOM	149,00
DRAGON HEART	99,00
FIFA 96	129,00
FIGHTING VIPERS	99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00
GEN WAR	99,00
GRID RUN	99,00
HEXEN	**169,00**
IRON MAN	129,00
JACK IS BACK	149,00
MAGIC CARPET	169,00
NBA JAM EXTREME	99,00
NBA LIVE 97	**169,00**
NHL POWERPLAY	99,00
PGA TOUR GOLF 97	**129,00**
REVOLUTION X	99,00
SCORCHER	99,00
SHELL SHOCK	99,00
SKELETON WARRIOR	99,00
SOVIET STRIKE	**169,00**
SPACE HULK 2	99,00
STREET RACER	**149,00**
THEME PARK	149,00
TOSHIDEN URA	99,00
TRASH IT	99,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT	99,00

Nintendo 64

NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat* 999 F

AERO FIGHTERS ASSAULT	**499,00**
AERO GAUGE	**399,00**
BLAST CORPS	399,00
BOMBERMAN	399,00
BUST A MOVE 2	399,00
CHAMELEON TWIST	449,00
CLAYFIGHTER 63 1/2	399,00
COBE-BRUYANT-IN-NBA	399,00
CRUS'N WORLD	399,00
DIDDY KONG RACING	369,00
DOOM	499,00
DUKE NUKEM 64	469,00
EXTREME G	349,00
F1 POLE POSITION	399,00
FIFA 98	469,00
FIFA COUPE DU MONDE	**549,00**
FORSAKEN	**499,00**
GOEMON MYSTICAL NINJA	**529,00**
GOLDEN EYE 007	399,00
HEXEN	399,00
ISS 64	349,00
KILLER INSTINCT GOLD	499,00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS	449,00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	469,00
NAGANO	499,00
NBA HANGTIME	349,00
NBA PRO	469,00
NFL QUATERBACK 98	449,00
NHL BREAKAWAY 98	499,00
QUAKE	**469,00**
RAMPAGE	**449,00**
STARWARS	499,00
SUPER MARIO 64	369,00
SUPER MARIO KART 64	369,00
TETRISPHERE	399,00
TUROK	349,00
WAVE RACE 64	399,00
WAYNE GRETZKY HOCKEY	349,00
WCW VS NWO	**469,00**
WETRIX	399,00
YOSHIES STORY	**429,00**

FORCE PACK VIBREUR	129 F	MEMORY CARD	99 F
VOLANT + PEDALIER	499 F	MEMORY CARD 4X	149 F
RALLONGE MANETTE	69 F	ACTION REPLAY	399 F
MANETTE	199 F	SHOCK WAVE	299 F
		GAME BOOSTER	399 F

* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : .... Prénom : ....
N° client : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : ....
Age : .... Téléphone : .... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ❒ SUPER FAMICOM ❒ 3 DO ❒ SATURN ❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ JAGUAR ❒ NINTENDO 64 ❒ SUPER NES ❒ NEO GEO ❒ PLAYSTATION

PASSE TES COMMANDES SUR



(2,23 F/min)



Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Mandat Cash
❒ Carte Bancaire N° ....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..../................ Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

JOYPAD 06/98

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.



EDITEUR : PSYGNOSIS
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ EUROPE : DERNIER TRIMESTRE 98



Colony Wars 2 : Vengeance

Psygnosis Strikes Back

Le meilleur shoot spatial sur PlayStation est de retour. Psygnosis semble avoir éliminé un de ces principaux défauts : Vengeance sera donc plus qu'un simple shoot.

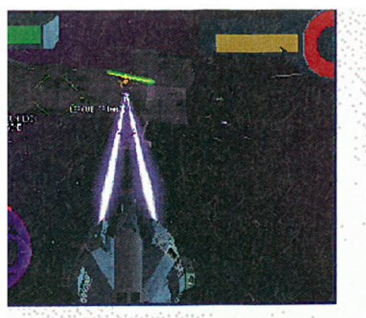
Par RaHaN

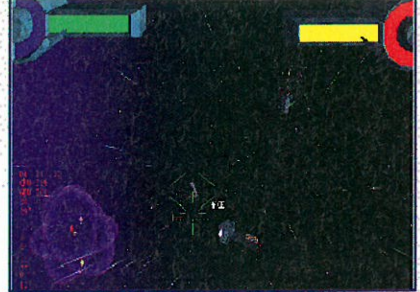
Une chose est sûre, le premier nous en avait mis plein la vue : vaisseaux de guerre énormes, cinématiques à tout va, technique aboutie, scénario non linéaire et musiques orchestrales. Certes, il assurait mais n'était pas dénué de défauts. L'implication du joueur était assez limitée, on ne pouvait pas s'occuper soi-même des appareils dans lesquels on volait, et les armes étaient un peu limitées. C'est, en gros, tout ce qui va changer !

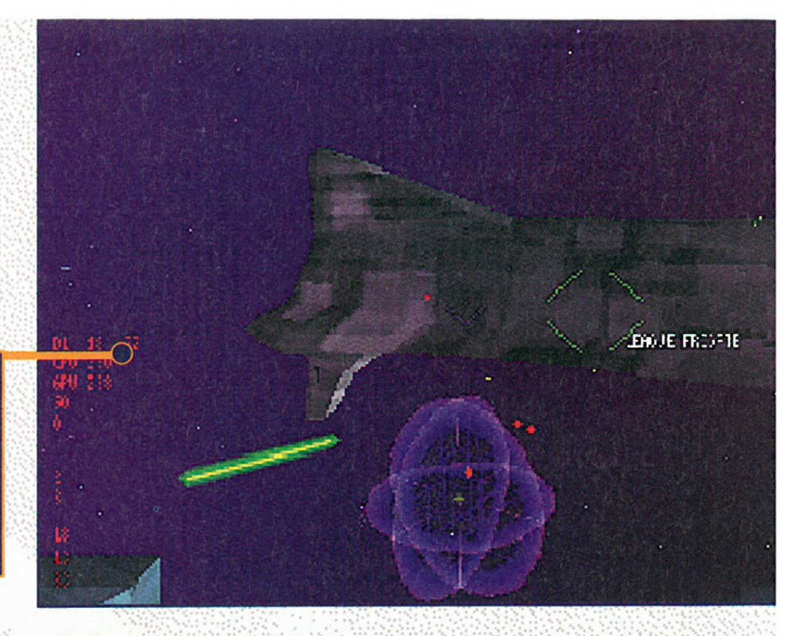
Manque de temps ?

C'est peut-être faute de temps que les développeurs n'ont pas effectué toutes ces améliorations dans la première mouture. Toujours est-il que ce qui est annoncé dans cette suite laisse assez rêveur. Tout d'abord, les vaisseaux, modernisés sont customisables. Vous pouvez ainsi perfectionner vos boucliers, vos armes, votre mania-

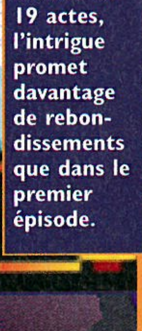








Les appareils auront des sections en mouvement et seront encore plus massifs.

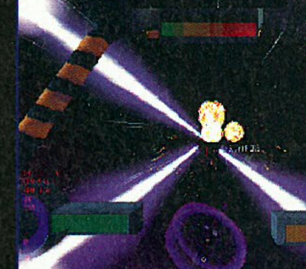


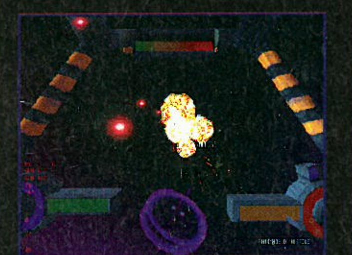
Divisée en 19 actes, l'intrigue promet davantage de rebondissements que dans le premier épisode.

Comme au ciné

Les nouvelles armes et le moteur amélioré incluent des effets spéciaux inédits : ci-contre la découpe de l'explosion d'un chasseur ennemi.



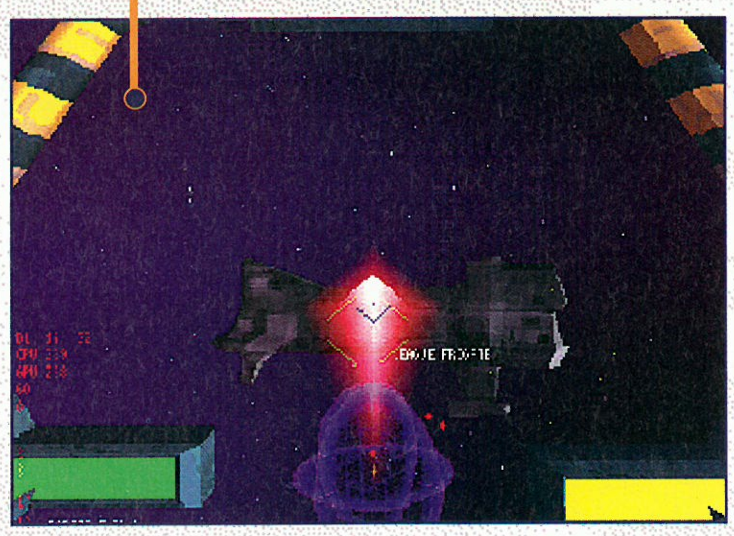






Le moteur amélioré afficherait les polygones 40 % plus vite que précédemment.

bilité et même repeindre votre appareil ! Des environnements planétaires inédits sont prévus (prions pour avoir des missions au sol)... Les armes passent au nombre attrayant de 22 avec, bien sûr, de nouveaux effets spéciaux. Certains appareils ont des sections animées et sont plus massifs encore. Les personnages contrôlés et rencontrés sont présentés afin qu'on sache, enfin, à qui on a affaire ! Du côté de ce qui n'est pas nouveau mais intéressant, sachez que 26 séquences FMV mettent l'ambiance, que les musiques restent dans le ton du premier, que 2 systèmes solaires ont fait leur apparition et que le moteur, s'il n'est pas très éloigné du premier, a tout de même été modifié. Pour résumer, même si Colony Wars 2 : Vengeance ne s'annonce pas révolutionnaire, il aura de quoi satisfaire les fans du premier et convaincre les autres de se mettre au combat spatial !





Destroyer en vue !

Il sera bien sûr toujours possible de se débarrasser seul de navires de guerre de belle taille. Ceux-ci auront désormais des points faibles, alors que le premier Colony Wars gérait leur structure comme une seule cible. Voici l'illustration d'une attaque de frégate rondement menée.













De gauche à droite, Mike Ellis, Andy Satterthwaite et Mike Anthony, les trois larrons de Colony Wars premier du nom actuellement à l'oeuvre sur ce second opus. Il est toujours étonnant de voir la tête de ceux qui font nos jeux...



Attention, voici un sport d'équipe à vous couper le souffle !





Retrouvez également Dead Ball Zone sur CD 2 titres



Dead Ball Zone, c'est avant tout une simulation sportive où 15 équipes se livrent un combat sans merci pour la victoire.



Dead Ball Zone n'a qu'une seule règle "Tous les coups sont permis": pistolets, bombes et bien sûr tronçonneuses sont à votre disposition.



Dead Ball Zone offre une vitesse de jeu ahurissante, une palette de mouvements exceptionnelle et des effets 3D époustouflants pour des matches plus vrais que nature.



Dead Ball Zone permet un véritable management : la progression de votre équipe dans le tournoi dépendra de vos talents d'entraîneur.



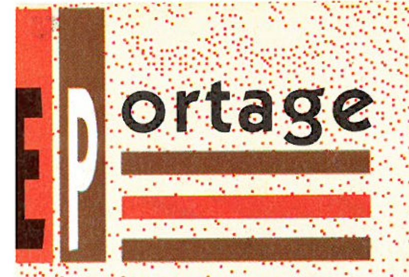


Dead Ball Zone sur PlayStation : toute la furie du sport !



* 2,23 F/min











FunCom made





Les personnages SD ont été designés pour séduire le marché japonais...

Les circuits auront bien sûr des passages secrets, des raccourcis ainsi que des sections animées.





FunCom est un studio de développement dont vous n'avez sans doute jamais entendu parler. Désireux aujourd'hui de sortir de l'anonymat dont il souffrait depuis 5 ans, il prépare deux titres PlayStation : D.I.R.T et SDR.

Par RaHaN





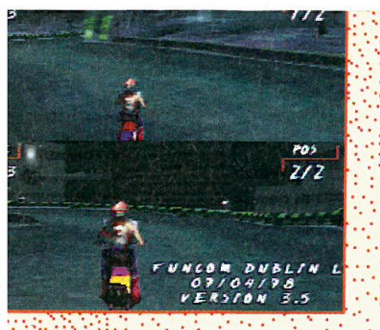
L'année de sa fondation à Oslo, en 1993, FunCom débutait avec cinq employés pour en arriver à dix-sept quelques mois plus tard. En cinq ans, le studio c'est agrandit jusqu'à atteindre plus d'une centaine d'employés et avoir deux succursales ! Pourtant, c'était toujours dans l'ombre des éditeurs que les Norvégiens de FunCom travaillaient jusqu'à présent. Alors qu'ils étaient lancés dans leurs premiers développements sur 32 bits, on leur devait déjà Casper, les adaptations de Fatal Fury Special et Samuraï Shodown sur Mega CD, Pocahontas et bien d'autres titres moins connus. C'est avec un jeu de motocross et un de kart un peu délire que le studio compte aujourd'hui se faire un peu mieux connaître.

D.I.R.T : rage, boue et freestyle



Le titre le plus ambitieux et le plus intéressant du studio reste sans hésiter ce soft assez prometteur de motocross. Orienté vers un







in Norvège



Le relief des circuits a été très travaillé, puisque dans la version finale il sera possible d'effectuer des figures en plein saut.





En l'état actuel, les circuits sont assez ternes, faisant penser à des tracks futuristes. Ils devraient s'enrichir d'ici la version finale.



gameplay plutôt arcade, tout en conservant des attitudes réalistes pour les coureurs, D.I.R.T semble bien décidé à concurrencer Moto Racer (alors que le 2 est en préparation). Les graphismes sont assez fins et ne demandent qu'à être rehaussés en couleur pour se débarrasser de l'impression post-apocalyptique qui se dégage des circuits... Ces derniers sont au nombre de 8, mais d'autres pourraient bien voir le jour pour la version supplémentaire. Les choix des motos et des modes, quant à eux, recoupent l'essentiel du genre. Le jeu en écran splitté était déjà disponible et parfaitement jouable, mais les développeurs n'en étaient pas encore tout à fait satisfaits ! Il leur fallait plus de vitesse... Les tracés sont réussis. Bref, la version présentée, finie à 70 %, est prometteuse et enthousiasmante. Un titre que nous reverrons, tout comme SDR, à l'E3.

SDR : le Mario Kart PlayStation ?

Destiné avant tout au marché japonais, ce titre, dont les initiales signifient Super Deformed Racing, est un petit jeu de courses avec plusieurs personnages aux grosses têtes, moult couleurs vives et un esprit cartoon. Non sans rappeler l'excellent Motor Toon 2, SDR était bien moins avancé que D.I.R.T lorsque nous l'avons vu, puisque seul un mode de jeu et quelques personnages étaient implémentés. Au programme, bonus dans la grande tradition avec turbos, missiles, têtes chercheuses et mode multi-joueurs bien entendu. Difficile encore de juger, mais une chose est sûre : l'esprit et les bonnes intentions y sont, reste à FunCom de soigner ce qui pourrait bien devenir une référence en la matière sur PlayStation.





TOUTES LES SORTIES DE CE[S] PROCHAINS MOI[S]

Ce mois-ci, côté soleil levant, des velles fraîches de Deep Fear, la s production de Sega, la conversio l'un des derniers grands jeux S.N. PlayStation et l'arrivée de Dracu sur Saturn. Mais c'est incontest ment la news européenne qui tie haut du pavé avec notamment qu pages de révélations sur les procl titres de Crystal Dynamics. Tur quant à lui sauve in extremis l'hon de Nintendo qui face à ce Tsunan titres PlayStation a du souci à se f





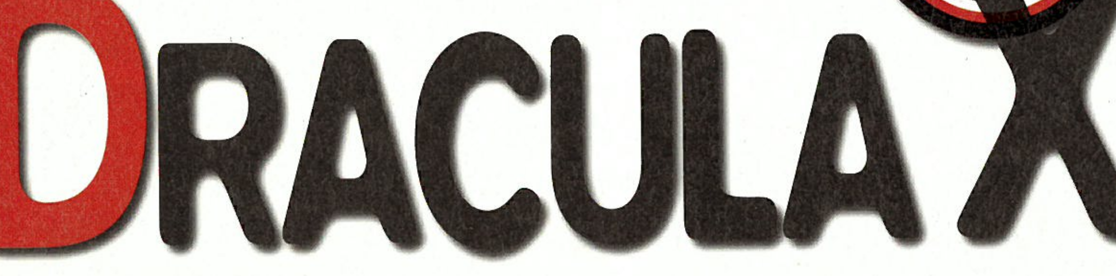
DRACULA X

EDITEUR	KONAMI
MACHINE	SATURN
SORTIE	ETE 98 AU JAPON
DISP. EUROPE	AUCUNE DATE ANNONCEE

Que les possesseurs de Saturn ne désespèrent pas ! Au Japon, de petites merveilles sont en préparation. Dracula X est l'une d'entre elles.



Dracula X version Saturn dispose d'évènements qui n'existent pas dans la version original et mettant en scène Maria.



DRACULA X

Il y a de cela quelques mois, Konami sortait la nouvelle version de sa saga Dracula X sur PlayStation. Les programmeurs n'ont pas chômé puisqu'à peine émis du développement de la ersion pour la 32 bits de Sony, s se sont attelés à celle pour aturn. Bien qu'il s'agisse du ême jeu à 90 %, cette dernière pporte quelques nouveautés envenues.

Dracula is back

omme de bien entendu, lorsque prince des Ténèbres est dans coin, un Belmond traîne oujours avec son petit arsenal ouet, gousse d'ail et crucifix), our le renvoyer en Enfer. Vous ouvez toujours incarner ichter, un rejeton de la famille elmond, dont la mission d'âge n âge est toujours la même : ombattre Dracula et sa horde ssoiffée de sang. Mais vous ourrez aussi choisir d'incarner laria, mi-Sherlock Holmes ni-Indiana Jones, voire Alucard, fils de Dracula lui-même qui éjà dans l'épisode précédent 'était battu pour éliminer son ampire de géniteur.

La griffe Konami

onami a peaufiné la jouabilité e son Dracula. Certes il est ncore en 2D, avec des passages n pseudo-3D, et il s'agit toujours 'un jeu d'actions où il faut détruire es bougies pour récupérer des ems, collecter des cœurs et des spèces sonnantes et trébuchantes, nais les inventaires d'objets à érer, les pouvoirs et les puissances d'attaque qui évoluent au ours du jeu apportent un tout utre intérêt. De plus, une bonne ose de patience vous sera nécesaire afin d'éviter les pièges et de rouver les différents passages ecrets. Konami reste l'un des ares éditeurs à ne pas bouder la aturn ce qui, on le devine, fera le lui l'un des premiers éditeurs le la Katana. Les fans de cet éditeur ne sont pas au bout de leurs urprises et ce, quelque soit la nachine.

La version Saturn propose deux niveaux supplémentaires et des nouveaux monstres.

Un nombre hallucinant d'armes est diposnible.

Le retour du retour...

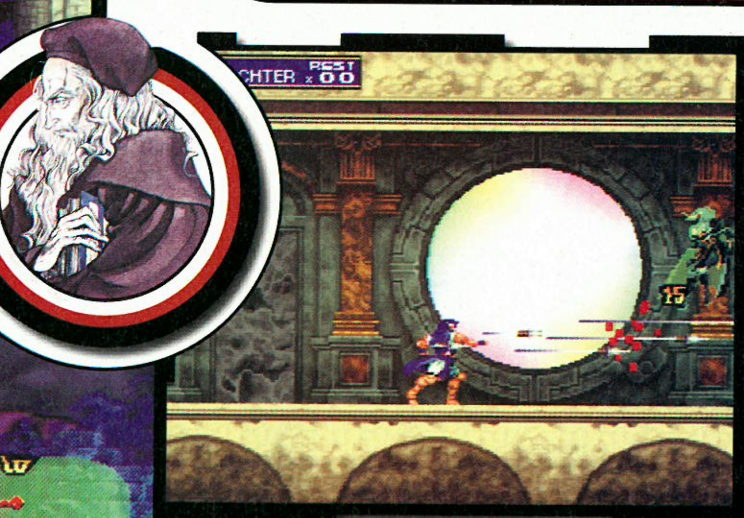
Dracula est immortel et n'en finit plus de revenir. Une série d'évènements marque d'ailleurs ce retour. Il s'agit tout d'abord de la disparition mystérieuse, un soir de pleine Lune, de Richter Belmond. Essayant de résoudre ce mystère auquel même la police locale a renoncé, une apprentie détective-aventurière, Maria, se trouve mêlée à l'affaire. Puis, un château sinistre fait son apparition dans un coin lugubre du pays. Les vieilles légendes disent bien que tous les cent ans, le château de Dracula se matérialise, mais allez savoir... Enfin, c'est le réveil d'Alucard. Le jeune homme connaissant les liens de sang qui le rattachent à son vampire de père qu'il abhorre et désirant éviter tout risque de se transformer en une créature de la nuit, s'était plongé dans une sorte de coma censé durer l'éternité. Mais, un jour, sentant la présence de son père, il se réveille... Voilà, c'est reparti pour un tour !

Konami a réalisé huit musiques originales pour la version Saturn.

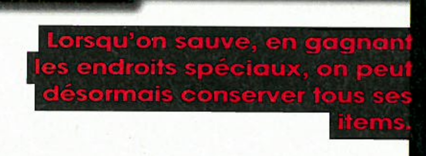


Les Boss sont quasiment tous de taille impressionnante. Le plus difficile sera désormais de trouver leur point faible.

Le Maître des Ténèbres est de (re) sortie



Il est désormais possible de modifier l'heure du jeu. Cela est très pratique car certains évènements ne se passent qu'à certaines heures. Il en est de même pour certains items bien utiles.



Lorsqu'on sauve, en gagnant les endroits spéciaux, on peut désormais conserver tous ses items.

Dans cette version, de nouveaux items sont apparus.



REAL BOUT SPECIAL



EDITEUR	S.N.K.
MACHINE	PLAYSTATION
SORTIE	25 JUIN AU JAPON
DISPO. EUROPE	AUCUNE DATE ANNONCEE

SNK est décidément inépuisable ! Le sixième épisode de Real Bout arrive bientôt sur PlayStation et il renferme nombre de nouveautés. Explications.



Alfred utilise l'attaque quick approching qui lui permet de se ruer sur son oppo sant en parant les coups, et pénétrant la garde de ce dernier.

REAL BOUT SPECIAL DANGEROUS MIND

Real Bout Special a été le sixième jeu de SNK a être basé sur la série des Garô Densetsu/Real Bout. Jusqu'à présent, l'éditeur était réputé pour la qualité de ces conversions étonnamment fidèles à l'arcade, mais cette version pour la 32 bits n'est pas éellement une conversion. Il s'agit lutôt d'une adaptation, car les pro- rammeurs proposent des nouveau- és. Bref, RB a de quoi satisfaire et éduire, même les joueurs qui connais- ent la version arcade par cœur. eal Bout Special Dangerous Mind eprend le principe de la version arcade : jauge est divisée en deux parties. e côté jaune correspond à la vitalité, andis que le rouge mesure le degré es dommages. Lorsque la jauge jaune st épuisée, la rouge commence à cli- noter : c'est à ce moment-là que le oueur peut placer une attaque spé- iale. La jauge de puissance, elle, se itue toujours au bas de l'écran. Elle roît au fur et à mesure qu'on attaque adversaire. Trois lettres peuvent pparaître à l'écran : le H signifie hit ower. Une fois enclenché, il permet e passer la garde de l'ennemi et de ontre-attaquer avec un break shot. e S de special power donne la pos- ibilité au joueur d'effectuer un break hot et une super technique fatale. nfin, le P de potential power ne se natérialise que lorsque la jauge de uissance est remplie et que celle des ommages se met à clignoter. En plus es attaques possibles en mode S, on eut lancer une attaque spéciale poten- ielle. La nouveauté la plus mar- quante est l'apparition d'un person- age, Alfred. Son père qui dirigeait une artie de la ville Southtown vient de nourir, et Alfred réclame la succession. D'autre part, le réseau criminel de Geese Howard a été démantelé suite à

Les nouveautés de Real Bout

a disparition de son leader et un inconnu a repris le contrôle de l'organisation. Le ystème de combats a été repensé. On etrouve la ligne unique de combat et deux ouvelles techniques sont apparues. La quick approach permet de s'avancer rapi- dement vers l'adversaire tout en parant es coups et la seconde final impact de parer une technique fatale tout en en lan- cant une. Les final impact sont différentes pour chacun des combattants. Autant de nouveautés qui devraient faire de ce Real Bout un petit chef-d'oeuvre.



Et un special power, un !



Geese n'aura pas disparu longtemps. Vous allez tôt ou tard l'affronter à nouveau. Il est prêt à tout pour reprendre son pouvoir et le contrôle de sa mafia.



Petit dernier dans la bande de Garô Densetsu, Alfred est un jeune américain de 17 ans.

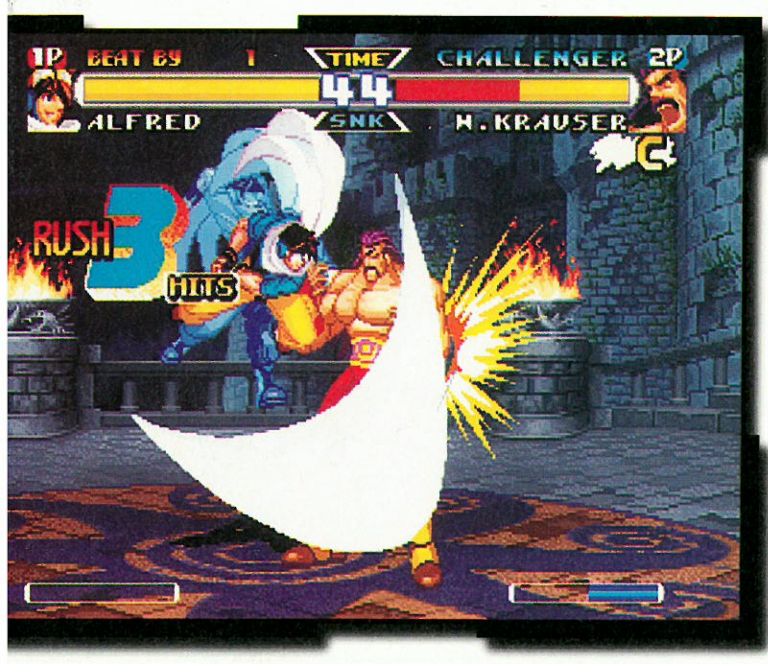
Différents modes de jeu

En plus des traditionnels modes single (contre le CPU) et vs mode (mode deux joueurs), Real Bout Special Dominated Mind propose un mode survival. On dispose d'une jauge de vitalité qui ne se remplit plus. Il faut essayer de vaincre le maximum de combattants, avant de l'épuiser totalement. Un mode practise permet de se faire aux différentes commandes des combattants. Et enfin, grâce au mode character info, on obtient des renseignements sur les protagonistes.



Real Bout Special Dominated Mind possède également des animations digitalisées à partir de l'Animé de Sun Rise, basé sur la série Garô Densetsu.

Un sixième épisode de Real Bout sur PlayStation



Alfred a beau être un petit nouveau, on dirait qu'il a rapidement compris le principe.

Les coups spéciaux sont toujours aussi forts.





Après avoir exécuté un hit power la jauge diminue plus ou moins suivant la technique et le personnage qui l'a effectué.

Une version d'otaku

Les jeux de bastons de SNK et tou leurs produits dérivés sont trè prisés par les otakus japonai Pour ces derniers, l'éditeur décidé de commercialiser deu versions de RB Special Dange rous Mind. La première coûter 5 800 yens (environ 300 francs Une autre version, à tirage limit sera vendue 50 francs plus cher Elle comprendra deux CD-Rom des d'illustrations variées pou les fans de la série.



Konami poursuit ses productions sur Nintendo 64. En attendant Hybrid Heaven et après Goemon, l'éditeur nous propose un titre surprenant.

RAKUGA KIDS



EDITEUR .... KONAMI
MACHINE .... NINTENDO 64
SORTIE .... 23 JUILLET AU JAPON
DISPO. EUROPE .... FIN 98

RAKUGA KIDS

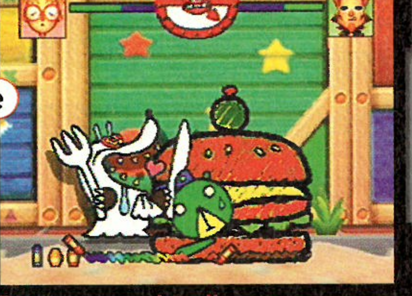
Konami poursuit ses déve-loppements sur N64, malgré les difficultés de la console sur le marché japonais. En attendant Hybrid Heaven et Dracula 3D, c'est un titre particulier que nous dévoile éditeur. Doté d'un graphisme eu ordinaire, ce jeu nous ropose de vivre une aventure eine d'action et d'humour. akuga en japonais signifie : essiner n'importe où pour un ébé, barbouiller les murs. Et est exactement ce qu'on vous ropose de faire ici !

De la barbouille

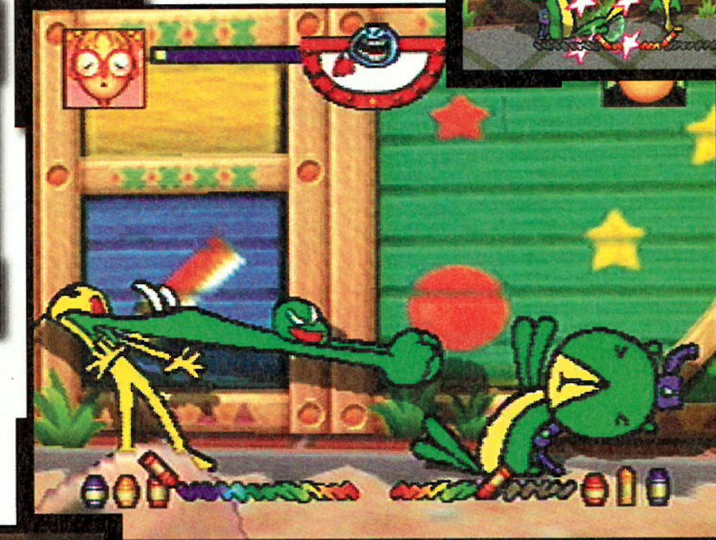
e style graphique possède une ouche inimitable et rompt éfinitivement avec ce qu'on trouve ans les jeux du moment. Très oloré, naïf, on dirait un croise-ent entre Parappa sur PlayStation t Yoshi's Island sur SFC. Les ersos sont complètement élirants. Au nombre de huit, ils euvent prendre des apparences ariées : robot, sous-marin, ours, on, fantôme de chien (sic), ou ncore chat-rappeur (re-sic) ! Avec ne telle ménagerie, je sens que contrôle antidopage va finir par intéresser de très près à Konami !

Un Tamagotchi-like

akuga Kids comprend deux modes rincipaux : combat et story. Ce ernier propose trois options. Dans première, il faudra élever son erso, d'une façon un peu plus intel-gente que pour un Tamagotchi. e programme scrute ce que le oueur réclame à son perso. t à partir de là il construit la ersonnalité du combattant, qui st censé refléter celle de son réateur. Le mode combat se résente en seconde option. Ici, n pourra jouer en utilisant le perso u'on a éduqué précédemment. pectateur, on le regarde se ébrouiller à l'écran. Enfin la roisième option, le free play, onsiste à contrôler les combats e son duelliste, comme dans un eat'em up. Il est possible de écupérer un perso élevé par un utre joueur. Un titre surprenant ui devrait à coup sûr faire un arton au Japon. Quant à l'Europe...



Dans une animation tex averyiesque, le chien fantôme s'empare de son adversaire et l'enferme dans un hamburger énorme, avant de l'avaler !

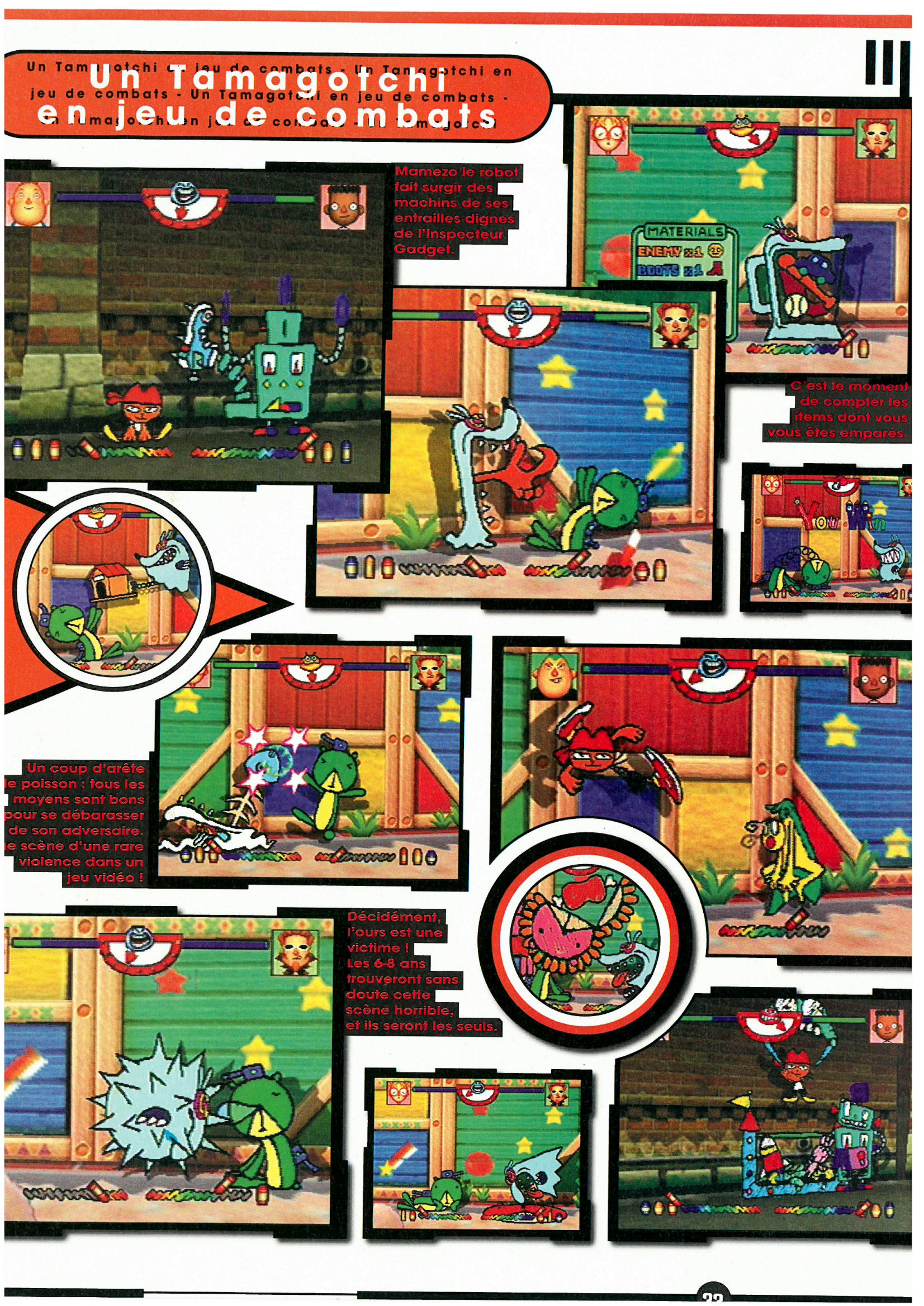


Les coups et attaques spéciales des duellistes sont dignes de jeux de combats. Mais ils offrent l'avantage de ne pas se prendre au sérieux.



Le chien fantôme, encore plus jeté que d'habitude, appelle à la rescousse une horde de canidés speedés et... fluorescents !

Il y a de grands moments dans l'animation des persos, comme les yeux explosés du chat, sous les combos du chien.



Un Tamagotchi en jeu de combats

Mamezo le robot fait surgir des machins de ses entrailles dignes de l'Inspecteur Gadget.

C'est le moment de compter les items dont vous vous êtes emparés.

Un coup d'arête le poisson : tous les moyens sont bons pour se débarasser de son adversaire. …e scène d'une rare violence dans un jeu vidéo !

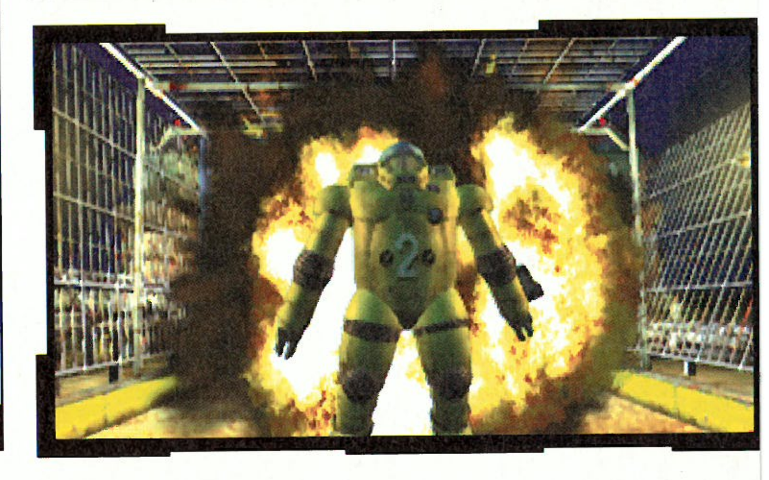
Décidément, l'ours est une victime ! Les 6-8 ans trouveront sans doute cette scène horrible, et ils seront les seuls.

Deep Fear. Un titre éloquent pour un jeu d'aventure et d'action proche de Resident Evil et qui devrait être le dernier hit de **la Saturn.**

DEEP FEAR



EDITEUR	SEGA
MACHINE	SATURN
SORTIE	ETE 1998
DISPO. EUROPE	ETE 1998



DEEP FEAR

e mois dernier, Joypad vous dévoilait les premières images du prochain hit sur Saturn : Deep Fear. Il s'agissait d'une foison d'images de synthèse. L'ambition des créateurs est claire : procurer aux possesseurs de aturn, un hit de la taille de io Hazard (Resident Evil). Pour ela, pratiquement les mêmes notifs ont été repris.

L'horreur enfin sur Saturn

On retrouve donc dans Deep Fear, ne ambiance de films d'horreur, ien glauque et flippante. Le prinipe est identique également : le oueur est enfermé dans un espace los avec un alien psychopathe et ne horde de marins transformés n monstres. Mais, par rapport à esident Evil 2, Deep Fear va un eu plus loin, car il propose une urenchère de problèmes qui vont ous surprendre. C'est une succession de casse-tête à régler. Ainsi, dès le début, vous allez comprendre que vous êtes en compagnie de créatures qui n'auront de cesse de vouloir vous éliminer. Mais, vous allez également découvrir que le système de filtrage de l'air est hors service, l'air devenant peu à peu irrespirable. Vous allez pénétrer dans le sous-marin nucléaire Sea Fox. Puis ce dernier en perdition, va basculer dans la fosse des Mariannes (une chute de plus de 6 000 mètres, avec une pression qui va bientôt fissurer la coque du bâtiment !). Il vous faudra trouver une solution pour regagner votre propre sous-marin, resté au bord de la fosse, près de la base Big Table. Bref, pas le temps de s'ennuyer. La technique de représentation de Deep Fear est fidèlement calquée sur celle de Bio Hazard : dans des décors

Pas de chance, le gars John est un ancien des SEAL, et il fait mouche souvent. Admirez au passage le souci du détail des graphistes, avec les gerbes de sang bien rouge, et le bout de cerveau qu'on peut apercevoir.

黒焦げの死体だ
階級章から見て身分は高そうだ

Vous cherchiez un galonné dans le sous-marin. Vous venez d'en trouvez un, mais il l'air un peu indisposé.

réalisés en images de synthèse de toute beauté, se déplacent des personnages en 3D animés en temps réel. Deep Fear est un jeu d'action avant tout. John Meyer, envoyé par la société de sauvetage en mer ERS (Emergency Rescue Service) pour sauver le docteur Weiseberg, appartenait aux SEAL, les commandos marins de la Navy ! La seule différence

Un Bio Hazard-like

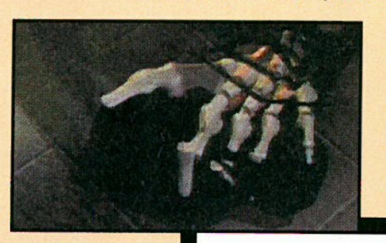
avec le système de Bio Hazard vient peut-être de l'importance et de la plus grande fréquence des séquences animées en images de synthèse. On connaît désormais quelques détails supplémentaires sur le déroulement du jeu. Tout d'abord, l'objet mystérieux qui tombe en pleine mer et que le sous-marin Sea Fox est chargé de récupérer représente en fait la tête d'une fusée envoyée dans l'espace il y a de cela quarante ans. D'après les signaux captés lors de sa rentrée dans l'atmosphère, il semblerait qu'il y ait des signes de vie à l'intérieur... D'autre part, la présence du Docteur Weiseberg, s'explique par le fait que la marine U.S.A. a commencé son projet de construction d'une base de ravitaillement pour sous-marins nucléaire Big Table en pleine guerre froide. Avec la chute de l'U.R.S.S., la Navy a dû trouver d'autre sources de financement, pour maintenir le projet en activité. La solution a été de louer une partie de la base à d'autres compagnies privées. Actuellement, trois autres sociétés partagent une partie des installations. Sea Farm est une société qui fait des recherches dans le domaine des fermes océaniques. Une des personnes qui travaillent pour elle est la jeune photographe Sharon State, qui a été embauchée pour faire des photos sous-marines. On trouve également une autre société, Medical Industries, qui fait des études sur le processus d'auto-duplication de l'ADN. Le cadre est posé, il ne reste qu'à attendre l'été pour en savoir un peu plus !



Ça commence bien !

Vous venez de débarquer sur Big Table, accompagné de Mooky, tout guilleret à l'idée de voir ce que la marine fait à 300 mètres de profondeur avec l'argent du contribuable, lorsque vous rencontrez un garde de la base, ou plutôt ce qu'il en reste, car le pauvre n'a pas l'air très frais. Vous le ranimez un peu, et ce dernier vous tend son arme de service, en vous demandant de le tuer. Après quelques instants, le pauvre garçon se met à se transformer en un truc pas cool, avec des excroissances d'os au niveau des pieds et des épaules.







Deep Fear sera le prochain grand hit Saturn

Deep Fear sera le prochain grand hit Saturn Deep Fear sera le prochain grand hit Saturn Deep Fear sera le prochain grand hit Saturn Deep Fear sera le prochain grand hit Saturn

NAVY-AREA
2F
E-プール

Des monstres qui ne sont pas sans rappeler ceux de Resident Evil 2. Sega s'en serait-il inspiré ?

Et pourtant, au début, cela avait l'air d'une mission sympa !

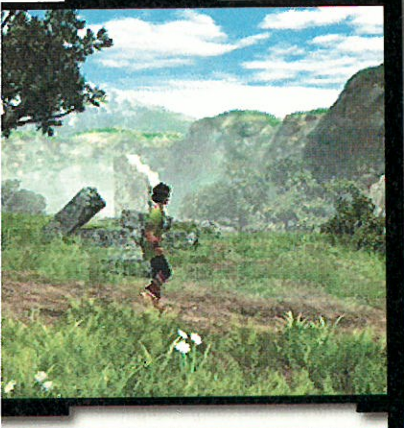


TAMAMAYU MONOGATARI



EDITEUR	GENKI
MACHINE	PLAYSTATION
SORTIE	FIN 1998
DISPO. EUROPE	AUCUNE DATE ANNONCEE

En utilisant le talent d'un manga ka connu, Genki compte bien passer à la vitesse supérieure avec un jeu de rôles étonnant.


Les paysages spnt bucoliques et de toute beauté.



Genki, qu'on connaît surtout pour sa série Kileak, se lance dans son premier jeu de rôles sur PlayStation. Pour l'occasion, l'éditeur a eu recours à un artiste célèbre, Kondo Katsuya à qui l'on doit certains des plus beaux animés japonais (Laputa, My Neighbour Totoro, Kiki's Delivery Service...). Tamamayu (ou la Légende du Cocon de Ver à Soie) raconte comment un jeune garçon, Levanto, va essayer de permettre aux humains et à la Nature de vivre en harmonie.


Le village quitté, le danger rôde. Mais c'est dans la forêt que vous trouverez la réponse à vos questions.

Un RPG novateur

Tamamayu Monogatari présente des images de synthèse d'excellente facture dans lesquelles se déplacent les personnages animés en 3D temps réel. Pour les combats, l'angle de la caméra évolue. Levanto utilise des créatures qu'il a recueilli et dressé. Il peut, par la suite faire appel à elles, en jouant de la flûte, et ainsi les envoyer combattre d'autres espèces belliqueuses. Il lui est même possible de procéder à des croisements entre différentes races de monstres, afin d'en créer de nouvelles plus efficaces. Au fur et à mesure des combats, il y a bien des level-up du niveau d'expérience, mais contrairement aux autres jeux de rôles, cela ne concerne pas le héros, mais les créatures dont il s'est servi pour les combats. Tout en élevant ses créatures, Levanto découvre un monde hostile et fascinant. De quoi jouer quelques dizaines d'heures !



C'est en parcourant le monde que vous comprendrez la rivalité qui oppose les Maiustukai aux Nagi, une espèce maudite mais très puissante.

Même si vous possédez une épée, cadeau du forgeron du village, vous verrez bien vite qu'il est plus amusant et plus efficace d'envoyer ses monstres au casse-pipes.

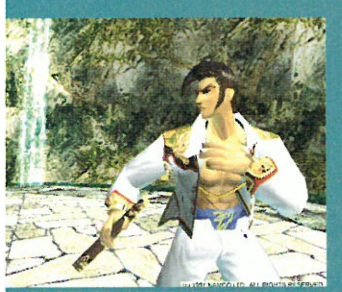


NE SOYEZ PAS SURPRIS
DE BAIGNER DANS L'HYSTÉRIE !
Si vous vous retrouvez à 4 dans votre baignoire pour célébrer la 3ème mi-temps... PAS DE PANIQUE ! Vous venez sans doute de faire transpirer les manettes et d'exploser votre rythme cardiaque, en remportant une demi-finale de Coupe du Monde hyper-réaliste sur World League Soccer, le meilleur jeu de foot sur PC et PlayStation.
WLS 98 vous transporte dans une nouvelle dimension de jeu de football en 3D. Attention, la jouabilité exemplaire, la rapidité fulgurante et les graphismes somptueux de WLS vont vous faire vivre des moments d'une intensité extrême !
• Animations en 30 images/seconde
• Motion Capture de l'attaquant anglais Les Ferdinand
• Jouable à 4 simultanément.
• Angles de vue réalistes
Jamais un jeu de football n'avait offert une jouabilité aussi réaliste, aussi captivante, aussi intense que WLS 98.
ALORS ATTRAPEZ LES BIÈRES*, COMMANDEZ LES PIZZAS ET FAITES COULER L'EAU CHAUDE... C'EST L'HEURE DU MATCH !
Mizuno
Silicon Dreams
EIDOS INTERACTIVE
'98 WLS WORLD LEAGUE SOCCER
PlayStation
Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22 *
3615 EIDOS *
www.eidos-france. fr
*2,23 F/minute
PC CD
PlayStation



NEO TOKYO

Suite de Soul Edge



jeu de combats de Namco qui squ'ici ne portait pas encore nom officiel en a désormais çu un : Soul Caliber. Basé sur System 12, il avait été présenté cet hiver sous le titre prooire de «Nouveau jeu de combats de Namco». Bien que Namco ntinue à proclamer qu'il ne s'agit s d'une suite de Soul Edge, système 3D utilisé en est très oche et on y retrouve beaucup de persos de Soul Edge tels e Sophitia Alexandra et Voldo. utefois, notons que le jeu est nsé se passer trois ans après s combats de Soul Edge et 'un nouveau système permet joueur de se déplacer libreent et beaucoup plus aisément ns l'aire de combats.

Au numéro 3 !



Capcom a annoncé pour cet été, la sortie de la version 3 de sa série des SF Zero. Pour le moment, on sait qu'il y aura trois nouveaux personnages dont Karin Kansaki, une lycéenne. On y retrouvera quatre combattants des origines de la série SF II : Cammy, Vega, Honda et Blanka.

Une nouvelle console de jeux

TOSHIBA

Il se pourrait fort qu'un autre géant de l'électronique grand public essaie de copier le succès de Sony (45 % des bénéfices de Sony viennent actuellement de la PlayStation) et se lance à son tour dans le marché du jeu vidéo avec une console révolutionnaire. Sa technologie a été conçue aux U.S.A., en partie par les ingénieurs à qui on doit l'Amiga. Son nom pourrait commencer par «T» et finir par «oshiba».

Dragon Ouest retardé



Le titre phare d'Enix, Dragon Quest, le seul à être développé en interne par Enix, devait arriver cette année sur PlayStation. Hélas, trois fois hélas, les aléas du développement font que le jeu sortirait avec (au moins) un an de retard. Il ne devrait donc pas voir le jour avant l'été 99. Alors, que Square continue à mettre le turbo, multipliant les sorties, les alliances et attirant les développeurs d'autres sociétés car son rival de toujours, Enix, s'embourbe..

Du nouveau chez Capcom

s rumeurs courent sur un prochain d'arcade de Capcom dans la série . Il s'agirait de Darkstalkers Vs reet Fighters. Simples rumeurs ? ox ? On enquête...

Namco se fait des copains

Namco, qui en avait un peu assez de développer dans son coin, a passé des accords avec deux autres sociétés pour développer des jeux d'arcade tournant sur le Système 12, carte d'arcade très proche de la PlayStation. Les deux sociétés sont Code Masters (les anglais qui ont pondus notamment Micro Machines) et Arika (studio de développement japonais, monté par le créateur de la série des SF et à qui on doit la série des SF EX). Square, à travers sa filiale Dream Factory, avait déjà avec Namco un deal comparable, d'où Ehrgeiz comme premier titre issu de cet accord..

Nouvelle console chez Bandai

BANDAI

Bandai, petit cachottier, serait en train de mettre la main à une console portable. Celle-ci va avoir fort à faire, pour concurrencer la sortie de la Game Boy couleur cet été et le PDA de Sony. D'après les indiscrétions qui commencent à filtrer, elle posséderait un écran LCD Noir & Blanc mais de bien meilleure qualité que celui de l'actuelle Game Boy. Elle pourra être reliée à une autre console, sans qu'on sache encore si cela sera par un câble dans l'actuelle GB ou par rayons infrarouges comme sur le prochain PDA de Sony. Elle utilisera trois piles ou pourra être rechargée à l'aide d'un adaptateur branché sur secteur. Son autonomie lui permettrait une dizaine d'heures de jeu. L'écran serait tout en longueur, à l'horizontale. Toutefois, pour certains jeux, il serait possible de l'utiliser à la verticale. Elle serait moins chère qu'une Game Boy, puisque son prix devrait tourner autour de 4 000 yens (environ 200 francs). Par ailleurs, Bandai préparerait actuellement les conversions d'UltraMan et de Tamagotchi et négocierait également l'achat de licences de jeux ayant eu un grand succès sur PlayStation. Les jeux devraient coûter entre 3 000 et 4 000 yens (150 à 200 francs). Enfin, la nouvelle console devrait être commercialisée au Japon à l'automne.

eux pas très Net

ny Music Entertainment a lancé site sur le web avec des jeux line. Le premier, Tanarus, est e simulation de tank orientée ion. Pour le moment, l'accès au e en beta-test est gratuit (et en ponais !), mais Sony Music pense mmercialiser le jeu cet été. L'accès Sony Music devrait alors ûter environ $10 (60 francs) par mois. Parmi les cinq autres x en cours de développement, il y aurait aussi un RPG.



I COLISSIMO 48 Heures !
RONOPOST 24 Heures !

IMPORT DIRECT JAPON / USA sur 32 bits

ommandez par **Téléphone**
01 42 45 63 63
Du mardi au samedi de 10h30 à 19h30
Les Lundis de 14h00 à 19h30

ommandez par **Minitel**
615 GAME STATION*
24h sur 24 et 7 jours sur 7 !!

ommandez par **Courrier**
Remplissez le bon de commande en bas de page

EZ NOUS RENDRE VISITE !
ue de la Grange-aux-belles 75010 P
étro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)



LE SUPERMARCHÉ DE L'IMPORT SUR PLAYSTATION & SATURN

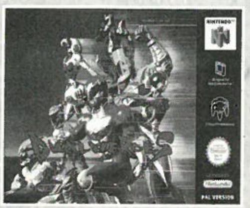
Nouveau !! Lecteurs DVD Multizone













SATURN

Dragoon RPG (Jap)	345,00 F
on Force II (Jap)	399,00 F
ird (Jap)	399,00 F
gelion -A girl friend made of steel (Jap)	499,00 F
he Lost One (Jap)	499,00 F
Fury Real Bout + cart. (Jap)	299,00 F
Fury Real Bout Spécial (Jap)	399,00 F
Fury Real Bout Spécial + Cart. (Jap)	499,00 F
dia Special Edition (Jap)	445,00 F
ve On Fight + Cartouche (Jap)	469,00 F
Of Fighters 96 (Jap)	395,00 F
Of Fighters 97 (Jap)	395,00 F
Of Fighters 97 + Cart. (Jap)	495,00 F
Bronx (Jap)	295,00 F
os II (Jap)	345,00 F
r MPEG Edition (Jap)	395,00 F
el Super Heroes (us)	395,00 F
cal School Lunar (Jap)	445,00 F
Battle (Jap)	395,00 F
tia Story (Jap)	299,00 F
e Bubble 3 (Jap)	395,00 F
adis II (Jap)	445,00 F
rd Saga 2 (Jap)	249,00 F
The Mystery Hospital (Jap)	449,00 F
r Moon Super S PLus (Jap)	395,00 F
ra Wars 2 (Jap)	449,00 F
ng Force III scenario disk 2(Jap)	365,00 F
Fighter Zero 2 (Jap)	199,00 F
Robot War F (Jap)	499,00 F
s Ogre (Jap)	379,00 F
Phantastica (Jap)	299,00 F
louse Of The Dead (Jap)	299,00 F
ire Savior (Jap)	399,00 F
ire Savior + Cart. (Jap)	499,00 F
(Jap)	395,00 F
Waku 7 + Cart. (Jap)	445,00 F
n Vs Street Fighter + Cart. 4 Mo (Jap)	495,00 F
-Interdit aux - de 18 ans- (Jap) 3 CD	599,00 F
Snowboarding Trix'98 (Jap)	245,00 F
Yon Champ Dozzy J (Jap)	295,00 F
emo Game Ware Vol. 3 (Jap)	169,00 F

nbreux jeux disponibles en neufs et en occaz en versions françaises et étrangères

Bloqués à un jeu ??
uissez-vous, on pense à vous !!

fficiel Final Fantasy Tactics (vers. US)	149,00 F
fficiel Breath Of Fire 3 (vers. US)	Tél.
fficiel Final Fantasy 7 (vers. US)	169,00 F
fficiel Saga Frontier (Vers. US)	149,00 F
fficiel Tekken 3 (vers. US)	149,00 F
inal Fantasy 7 (vers. JAP)	149,00 F
fficiel Tactics Ogre (vers. US)	149,00 F
Officiel Allundra (vers. US)	199,00F

ACCESSOIRES

ry Card 256 Ko	N64	99,00 F
ry Card 1 Méga	N64	129,00 F
ry Card 256 Ko officielle	N64	149,00 F
ry Card 1 Méga	PSX	99,00 F
ry Card 1 Méga officielle	PSX	129,00 F
lé Pack	N64	129,00 F
le Pack officiel	N64	169,00 F
ck (vibreur + Memory intégrée)	N64	129,00 F
ntendo 64 officiel couleur	N64	169,00 F
ASY 64	N64	145,00 F
URBO 64	N64	165,00 F
hock Controller	PSX	249,00 F
scil BIO HAZARD 2	PSX	299,00 F
urbo + Memory Card	PSX	199,00 F
hromé Or ou Argent	PSX	179,00 F
Peritel RGB	PSX	79,00 F
Peritel RGB (+ adapt.GUNCON + prises Stéréo)	PSX	99,00 F
Peritel RGB	SAT	129,00 F
Peritel RGB NATASHA	N64	310,00 F
Race Leader 32	PSX & SAT	449,00 F
Race Leader 64	N64	449,00 F
ateur Universel	N64	129,00 F
ateur Universel	SAT	149,00 F
nge Manette	PSX ou N64	69,00 F
odeur NTSC/RGB ou PAL		399,00 F

Jeux NINTENDO 64 Versions Françaises

Aerofighters	445,00 F
Banjo Kazooie	Juillet 98
Blast Corps 64	365,00 F
Chameleon Twist	495,00 F
Clayfighter 63 1/3	495,00 F
Coupe Du Monde	Tél.
Cruisin'Usa	325,00 F
Diddy Kong Racing	365,00 F
Doom 64	445,00 F
Dual Heroes	445,00 F
Duke Nukem 64	465,00 F
Extreme G	475,00 F
F1 Pole Position	495,00 F
FIFA 98	445,00 F
Fighters Destiny	475,00 F
Forsaken	Tél.
Golden Eye	395,00 F
Hexen	465,00 F
Hyper Olympics In Nagano	475,00 F
ISS 64	445,00 F
Killer Instinct Gold	495,00 F
Lamborghini	395,00 F
Lylat Wars + Vibreur	445,00 F
Mace : The Dark Age	465,00 F
Madden Football 64	495,00 F
Mario 64	365,00 F
Mario Kart 64	365,00 F
Mischief Makers	365,00 F
Mortal Kombat Mythology	495,00 F
Multi Racing Champ.	395,00 F
Mystical Ninja : Goemon	495,00 F
NBA Courtside	365,00 F
NBA Pro 98	445,00 F
NBA Hang Time	445,00 F
NFL Quaterback Club 98	495,00 F
Olympic Hockey 98	445,00 F
Pilot Wings 64	425,00 F
Quake 64	445,00 F
Rampage World Tour	495,00 F
Rebel Moon Revolution	495,00 F
San Francisco Rush	475,00 F
Snow Board Kids	365,00 F
Star Wars	445,00 F
Tetrisphere	325,00 F
Top Gear Rally	495,00 F
Turok	495,00 F
Wave Race	365,00 F
Wayne Gretsky	445,00 F
Olympic Hockey 98	445,00 F
WCW Vs NWO	475,00 F
Yoshi's Story	365,00 F

D'autres titres sont annonçés !!
Pour en savoir plus ?
*Minitel : 3615 GAME STATION**
Téléphone : 01 42 45 63 63

EXCLUSIF !!

DEMO INCROYABLE du jeu évènement :
METAL GEAR SOLID
Plusieurs minutes du jeu au coeur de l'action.
Un CD à ne pas manquer !!!!
Comprenant également les démos de :
BUSHIDO BLADE 2
MITSUMETE KNIGHT
TOKIMEKI MEMORIAL
PARASITE EVE
ARMORED TROOPER VOTOMS

SPRING SPECIAL
PlayStation DEMO DISC
149 F

PLAYSTATION

Allundra (us)	399
Allundra (Jap)	249
Armored Trooper Votoms (Jap)	445
Armored Trooper Votoms Ltd (Jap)	595
Bio Hazard 2 + Book officiel (Jap)	299
Blue Sabre Knights (Jap)	445
Body Hazard (Jap)	299
Bomberman Wars (Jap)	499
Breath Of Fire 3 (Jap)	299
Breath Of Fire 3 (us)	399
Bushido Blade 2 (Jap)	445
Challenger (Jap)	395
Clock Tower (us)	249
Clock Tower Ghost Head (Jap)	449
Crash Bandicoot 2 (us)	249
Darius G (Jap)	495
Dark Forces (us)	245
Dragon Ball Final Bout (Jap)	249
Dragoon (Jap)	499
Einhander (Jap)	449
Elemental Gear Bolt (Jap)	495
Enigma (Jap)	495
Final Fantasy 7 (Jap)	199
Final Fantasy Tactics (Jap)	249
Final Fantasy Tactics (us)	399
Front Mission 2 (Jap)	445
Front Mission Alternative (Jap)	495
Happy Hôtel (Jap)	449
K-1 Revenge Fighting Illusion (Jap)	449
Klaymen Klaymen (Jap)	445
Konami Antiques MSX Collection Vol.3 (Jap)	399
Lagnacure (Jap)	449
Linda 3 Again (Jap)	449
Macross Digital Mission (Jap)	499
Mobile Suit Z Gundam (Jap)	599
Moonlight Syndrome (Jap)	449
NBA Power Dunker 3 (Jap)	399
Nightmares Creatures (us)	249
Other Life Azure Dreams (Jap)	449
Parasite Eve (Jap)	499
Project Gairay (Jap)	449
Puyo Puyo Sun Expert (Jap)	399
Puzzle Bubble 3DX (Jap)	399
Rebus (Jap)	495
Riroushi Kenshin (Jap)	449
Saga Frontier (Jap)	299
Samourai Shodown IV Spécial (Jap)	499
Snow Break (Jap)	399
Sokaigi (Jap)	495
Star Ocean : Second Story (Jap)	495
Tail Concerto (Jap)	495
Tekken 3 (Jap)	369
Tekken 3 (us)	399
Tenchu (Jap)	445
Time Crisis (Jap)	199
The King Of Fighters 97 (Jap)	495
The Legend Of Heroes I & II (Jap)	Tél.
Twinbee RPG (Jap)	485
Winning Post 3 (Jap)	495
Wizard's Harmony 2 (Jap)	449
X-Men Vs Street Fighter Spécial Edit. (Jap)	445

*Pour les titres français, n'hésitez pas à nous contacter pour passer commande ou sur le 3615 GAME STATION**

01 42 45 63 63

REGLEMENT

❑ Carte bleue
N° Carte bleue
Date d'expiration
❑ Mandat-lettre
❑ Contre remboursement
❑ Chèque
Signature :

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

GAME STATION VPC
10, Rue de la Grange aux belles 75010 PARIS
Tel : 01 42 45 63 63 Fax : 01 42 45 66 66

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville : .... Code Postal : .... Tel : ....

TITRES	CONSOLES	QTÉ	PRIX
+ Frais de port			



LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER



EDITEUR .... CRYSTAL DYNAMICS
MACHINE .... PLAYSTATION
DISP. EUROPE .... NOVEMBRE 98

Exit la 2D aux ralentissements gênants, l'ambiance mi-médiévale mi-gothique, l'interface aventure et les écrans inventaires. La suite de Legacy of Kain n'a plus grand-chose à voir avec ses origines !

Vous pourrez naturellement regarder à tout moment n'importe où, comme dans Tomb Raider.



LEGACY OF SOUL REAVER



L'équipe de Crystal Dynamics a complètement modifié le concept du premier épisode, gardant essentiellement la trame historique de Legacy of Kain. Mais que les fans se rassurent, ce qui en avait fait le succès a été renforcé : scénario, aspects mythologiques, noirceur et charisme des personnages.

On s'était donné RV dans 1000 ans

A la fin du premier épisode, Kain choisit de détruire Nosgoth pour asseoir son pouvoir. Il rappela alors 6 âmes afin de créer les vampires qui devinrent ses lieutenants. C'est dans la peau de l'un d'eux, Raziel, que vous parcourrez un Nosgoth gothique, sombre et ravagé. 1000 ans après, les vampires règnent sur un monde plongé dans l'obscurité et dans lequel l'humanité est réduite en esclavage. Mais Raziel tombé en disgrâce agit désormais pour une entité bien plus ancienne encore, se nourrissant d'âmes de plus en plus rares à mesure que Kain et ses légions de vampires les lui volent. De retour sur Nosgoth, vous allez devoir nourrir cette entité et remonter jusqu'à Kain lui-même afin de mettre fin à ses agissements.

Le moteur de Gex fait des émules

Le jeu est désormais entièrement en 3D et les graphismes sont d'une finesse inouïe. Raziel effectue de nombreuses actions : courir, sauter, planer grâce à ses ailes, attaquer à mains nues ou à l'aide d'armes et de sorts divers. De plus, lorsque vous absorbez l'âme d'une créature rencontrée, vous acquerez les capacités de cette dernière. Enfin,

Raziel peut à tout moment passer dans le monde des esprits qui jouxte le monde réel. Le changement se fait en temps réel et chaque endroit du monde des vivants trouve son équivalent dans celui des esprits ! En revanche, le retour ne se fait pas aussi aisément. Raziel étant immortel, la mort de son corps vous oblige à passer dans le monde spirituel où vous devez trouver de quoi retourner à votre quête : pas de Game Over ! Bien qu'ayant conservé son aspect aventure, Soul Reaver ne fait plus appel à des écrans d'inventaires - la trame du jeu ne devant pas être interrompue - et les lourds loadings de LoK ont complètement disparu. Legacy of Kain : Soul Reaver est un titre prometteur dont nous ne manquerons pas de vous reparler à l'issue de l'E3 à Atlanta !





Les éclairages temps réel, les textures de fresques et la modélisation gothique promettent une ambiance réussie.

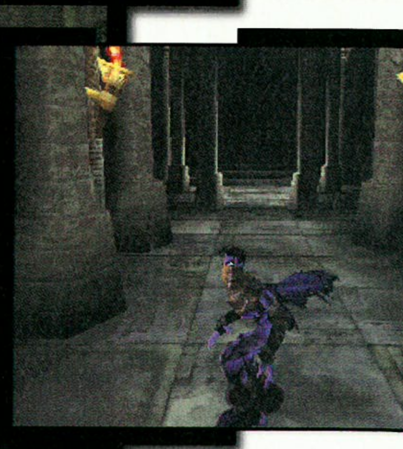
KAIN



Il sera important de planer pour atteindre des endroits inaccessibles autrement.







Akuji sera le 3e titre, après Gex 2 et Soul Reaver, à bénéficier de la qualité technique et des capacités d'affichage du moteur de Crystal Dynamics : un gage de qualité !

AKUJI THE HEARTLESS



EDITEUR .... CRYSTAL DYNAMICS
MACHINE .... PLAYSTATION
DISP. EUROPE .... NOVEMBRE 98

AKUJI THE HEARTLESS



Les éclairages morpheront en temps réel, pour renforcer l'ambiance vaudou.

Les monstres qui hantent les enfers font froid dans le dos.

Visuellement, Akuji se présente exactement comme Legacy of Kain : Soul Reaver. Mais cette fois il ne s'agit pas d'un soft d'exploration et d'aventure mais d'un pur beat'em all concurrençant des titres comme Fighting Force ou Ninja. Un titre gore qui s'inspire du background vaudou. Sur le monde de Mamora, les intrigues, trahisons et batailles ont cessé depuis peu, grâce à Murat un prêtre-guerrier vaudou qui est parvenu à fédérer les différentes tribus par des mariages stratégiques. Vous jouez Akuji, le deuxième fils de Murat. Assassiné le jour même de votre mariage avec la fille aînée de la tribu Grimaldi par votre propre frère Orad opposé à la paix, vous voilà projeté en enfer. Votre cœur est arraché par un rituel vaudou, vous condamnant ainsi à errer à la recherche des âmes de vos ancêtres qui seules pourront vous donner la force de revenir vous venger. Pour vous battre, vous disposez de griffes rétractiles, de 9 types d'attaques différentes et de combos spéciales. Bien sûr, vous pourrez aussi faire appel au vaudou et posséder par exemple le corps d'un ennemi qui ne manquera pas dès lors d'exploser en une gerbe bien gore... De nouveaux pouvoirs se manifesteront à vous, comme la possibilité d'invoquer des démons, de devenir berserk ou encore de manipuler le feu à distance. 14 niveaux de pure action aux éclairages variables, une trentaine d'ennemis différents et une IA soignée, c'est ce que promet par ailleurs Akuji. Probablement le beat'em all le plus glauque à venir sur PlayStation !

Poupées, épingles et arrachage de cœurs

TELEX

e DD64 stérilisé

en oui, le DD64
e permettra pas
faire naître de
ites saloperies
irtuelles comme
prévu, puisque
cket Monster 64
passe finalement
sur un support
artouche. Après
même revirement
ur Zelda 64 qui
ait lui aussi à
l'origine prévu
DD, on se pose
s questions sur
l'avenir du
support.

TELEX

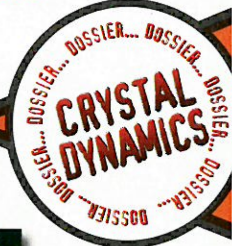
Désolé, c'est complet

E3, c'est déjà
! Les organi-
sateurs ont en
effet clôt la
te des stands,
n'y a plus de
ces. Malgré la
désapprobation
nérale pour le
déplacement à
Atlanta (avant
c'était à Los
eles, sans les
ustiques et la
chaleur), il
emble en effet
u'ils aient dû
tendre la sur-
ace pour caser
s exposants se
ousculant pour
l'événement.



EDITEUR .... CRYSTAL DYNAMICS
MACHINE .... PLAYSTATION
DISP. EUROPE .... NOVEMBRE 98

Le concept de The Unholy War est simple : proposer un jeu mi-stratégie temps réel mi-action. Un principe bâtard mais qui correctement équilibré pourrait connaître le succès.





Comme dans un petit jeu d'arcade, on trouvera en phase d'action des téléporteurs ou des vortex pour pimenter le combat.



En mode stratégie, on retrouve des invocations très proches de celles de FFVII...

THE UNHOLY WAR



Le Démon Piranha a comme les autres races un pouvoir spécial : il pond des œufs donnant naissance à des oiseaux fondant sur l'ennemi.

Situé dans un monde totalement inédit, The Unholy War propose plusieurs modes de jeu et s'adresse ainsi à un large public. Pour Crystal Dynamics, c'est une sorte de «Final Fantasy Tactics plus rythmé, avec des phases de combat temps réel». Un concept qu'aucun éditeur n'avait osé développer auparavant, bien que l'idée ne soit pas foncièrement originale.

Vous avez dit bizarre ?

Le jeu fait, de prime abord, figure de fourre-tout. En mode tactique, les parties ont lieu sur une carte en 3D où les deux camps dirigent leurs troupes sélectionnées parmi 14 races différentes. Se déplacer, attaquer, utiliser des sortilèges ou des invocations, upgrader ses bases et miner des ressources pour racheter les troupes perdues, toutes les actions habituelles d'un jeu de stratégie sont présentes. Dès qu'une créature en approche une autre, le jeu passe alors en phase d'action pure où une fraction de la carte sert d'arène de combat. Le mode mayhem, quant à lui, permet des parties rapides en faisant simplement se succéder des phases d'action entre huit personnages choisis par les deux parties. En revanche, pour ce qui est de l'univers, sachez qu'il n'a rien à voir avec un Vandal Hearts ou un FF Tactics. On nage en pleine SF, avec deux civilisations rivales, les Teknos adeptes de la technologie et les Arcanes adeptes de la magie. Tout comme le jeu, les créatures sont pour le moins originales ! Un titre un peu particulier, auquel il faudra s'essayer.



TELEX

Gagne l'E3

A l'heure où vo lirez ces ligne sachez que Sco Games termine son concours po un voyage pour à gagner po l'E3 à Atlant et 500 000 F bons d'achat Deux veinar verront donc exclu les jeux venir. Et p peut-être RaHa Benji et TSR détour d'u allée, mais l ils auront vra ment du bo

TELEX

Nintend n'a rien compri

Nintendo nous envoyé un communiq de presse, gen tout fier, po annoncer sa victoi aux tribunaux cont l'import de jeux. coup, plusieurs bo tiques ont été sév rement condamnées des dommages intérêts. Le comm niqué ne parle ni manque de jeux N (ce qui remarque n'est pas une rais pour en import selon Nintendo), des retards succe sifs du DD6



SENTINEL RETURNS	
EDITEUR	PSYGNOSIS
MACHINE	PLAYSTATION
DISPO. EUROPE	JUILLET 98

SENTINEL RETURNS

Pour la plupart d'entre vous, Sentinel est un jeu inconnu. Si Papa jouait aux jeux vidéo, demandez-lui donc combien d'heures il a passé dessus !



Ci-contre une colonne de blocs construite par vos soins surmontée d'un avatar. Il faut déjà pas mal d'énergie pour construire autant.



Au chapitre des antiquités qui ont marqué leur temps, Sentinel occupe une place de choix. En 3D filaire et monochrome, c'était un jeu technique et profondément original. C'est toujours le cas, son concept très particulier n'ayant jamais été imité.

Ça ne nous rajeunit pas

Certes, on a tendance à trouver le coup de la nostalgie passablement douteux aujourd'hui, mais il faut bien avouer que Sentinel échappe un peu à la règle, tant il est particulier. Dans un décor en 3D, il s'agit de voler la place de la sentinelle. Celle-ci est une sorte de robot, placé au plus haut point de la carte, et cherchant à se gaver d'énergie en absorbant les éléments du décor, tels que les arbres, les blocs de pierre, et... vous. Dans la peau d'un robot aux capacités volontairement limitées, vous avez en gros les mêmes aptitudes que la sentinelle, et devrez les exploiter avec réflexe, doigté et réflexion. Vous pouvez absorber de l'énergie et l'accumuler dans le but de vous déplacer. Pour cela, vous n'avez qu'une solution : créer des avatars, dans lesquels vous pourrez vous téléporter. Commençant au point le plus bas de la carte, c'est en empilant des blocs construits au moyen de votre capacité d'absorption de l'énergie que vous vous élèverez pour piquer sa place à la sentinelle. Enfin, cette dernière tourne régulièrement sur elle-même «scannant» les alentours. Si vous venez à être repéré, elle absorbe aussitôt votre énergie, vous empêchant petit à petit de construire et donc de vous déplacer. Ça peut paraître complexe, c'est en réalité très simple, et l'adaptation PlayStation de Sentinel reprend fidèlement le jeu d'origine, améliorant la réalisation et le moteur, bien entendu. Un soft à part et qui, avec près de 600 niveaux et une musique de John Carpenter, risque de vous scotcher à l'écran pour peu que vous accrochiez à son principe !

TELEX

La [v]éritable [C]oupe du [M]onde...

[...] est décernée à toutes ces [as]sociations qui [s]e battent pour qu'un enfant handicapé puisse vivre normalement. A ce titre, l'association de Papin, [Ne]uf de Cœur, et les magasins [U]ltima se sont liés pour une opération. [A] chaque achat d'un jeu estampillé [Cou]pe du Monde 98, 20 francs iront à l'association. Parce que l'esprit sportif, c'est aussi faire [p]articiper ceux qui ne peuvent pas jouer !







Un jeu sombre a graphismes très particulie... De quoi rappe... de bons moments a... nostalgiqu... Ah... Sentine...

La sentinelle veille... Suivant le niveau, il peut y en avoir plusieurs, tournant à des vitesses variables.

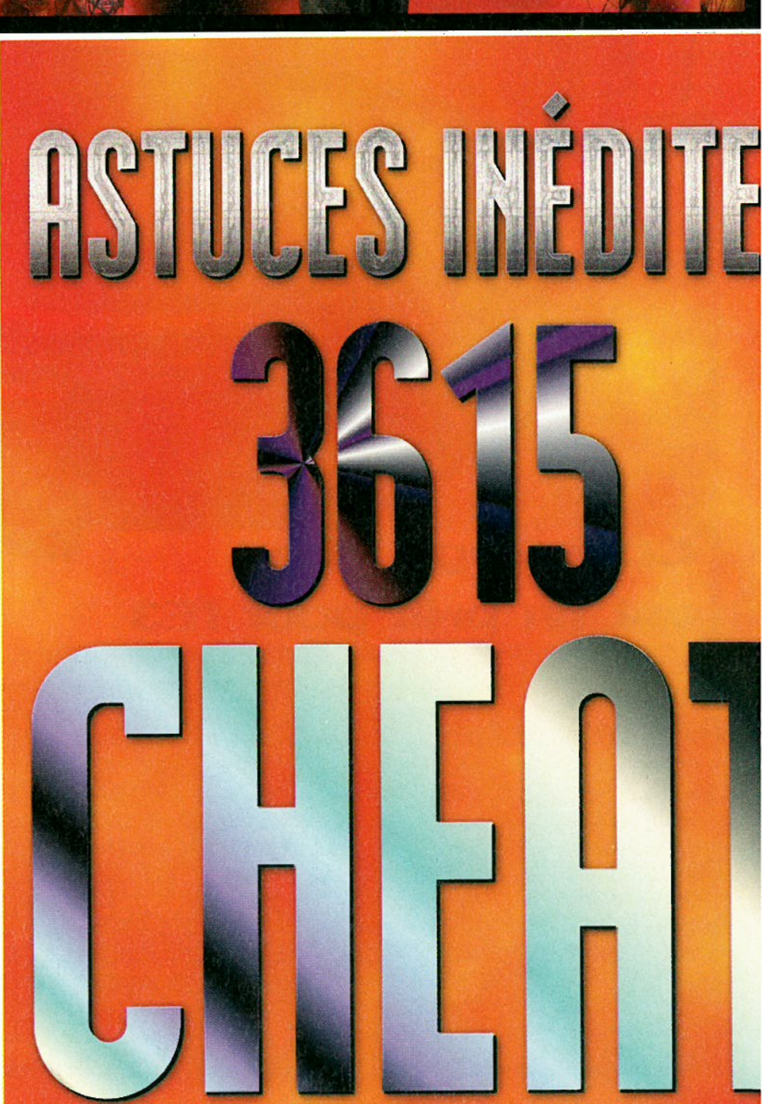
Le retour d'un titre mythique sur PlayStation

Le retour d'un titre mythique sur PlayStation - Le retour d'un titre mythique sur PlayStation - Le retour d'un titre mythique



Dans ce jeu, il faut être rapide et ne pas gaspiller l'énergie. Dès que vous vous êtes téléporté, récupérez votre ancienne construction.

Les sortes d'épines bleues/noires symbolisent les arbres. Ce sont la principale source d'énergie du jeu.







Si seul Sega en parle, les trois géants du jeu vidéo préparent déjà leurs nouvelles machines dans le plus grand secret. Joypad fait un point rapide sur les rumeurs !



Nouvelles consoles

La relève est annoncée

Voilà 2 ans que la PlayStation coule des jours tranquilles, que la Saturn n'en finit plus de mourir, et 1 an que la N64 cherche des jeux à faire tourner. Alors, qu'en est-il de l'avenir ? La Katana est dans les starting-block, la PlayStation 2 dans nos rêves, et la nouvelle Nintendo fait courir tout autant de rumeurs... Joypad fait le point sur les "on dit", les "il se pourrait" et autres "ce qui est certain"...



Illustration PlayStation Magazine UK

Côté Sega : tout est fin prêt pour l'E3

De source sûre Sega, la nouvelle Katana sera effectivement présentée à l'E3. On ne sait pas encore dans quelles conditions, malheureusement, car il se pourrait qu'il s'agisse d'une démo super privée... Wait and see. Toujours est-il que Sega prépare activement sa vengeance, puisque même Sega France est sur le pied de guerre. Ses capacités théoriques annoncées sont les suivantes : le SH4, le processeur principal de la bête, tourne à 350 MHz (le vitesse actuelle des Pentium 2 les plus puissants sur le marché des particuliers), et elle gérerait 6 millions de polygones par seconde contre 500 000 pour la Saturn. Pour Sega, il sera ainsi possible d'obtenir un rendu de la qualité des cinématiques PlayStation... Dans la pratique, ces caractéristiques seront bien sûr plus faibles, suivant la qualité de programmation des jeux. En revanche, la Katana est prévue pour que les conversions de l'arcade (issues de la carte Naomi), soient très simples. Ainsi, les premiers jeux de la machine seront Sega Rally 2, Scud Race, Virtua Fighter 3, et à coup sûr Marvel vs Capcom, l'éditeur nippon étant toujours en excellents termes avec Sega. Suivront un nouveau Panzer Dragoon et un nouveau Sonic. Les autres spécifications dont nous avons entendues parler (notamment par un consultant japonais travaillant en collaboration avec les différents constructeurs), concernent un modem interne ayant une vitesse de 28,8 à 33,6 kbps, mais la façon dont Sega pourra exploiter ce matériel reste particulièrement obscure, la Katana tournant a priori sur CD-Rom, ce qui est considérablement plus lent qu'un disque dur PC... De plus, aucune information sur de futurs serveurs Sega réservés au jeu on-line ne nous est parvenue. Enfin, dernière info, l'échange de données entre Katana et arcade est prévue, il sera ainsi possible d'amener sa caisse fraîchement custo-

misée à la salle d'arcade du coin... Sympa, mais pas de quoi en vendre des millions !

La PlayStation 2 la vérité est ailleurs

Ne vous leurrez pas, rien de neuf côté Sony, du moins concernant la PlayStation 2. La maison mère (entendez Sony tout court), enchantée par le succès de sa division Entertainment, songerait en revanche à rapprocher les productions habituelles de l'électronique de salon de la PlayStation, ce qui laisse à penser qu'elle pourra sans doute se relier à un tas d'autres choses. Les différentes applications des produits tels que le DVD, le MiniDisc, ou la communication satellite sont à prendre au sérieux pour la PSX 2. Les rumeurs actuelles parlent d'une machine basée sur un support réinscriptible comme le DD64 (ce qui tombe sous le coup de la logique étant données les possibilités d'un tel choix), et plus précisément du MD haute densité, encore à l'état de projet, et contenant 250 mégas de données (plus que sa version musicale). Pour ce qui est des spécifications techniques, rien de neuf, si ce n'est la participations des géants Toshiba et MIPS pour la réalisation des chipsets, alors que c'est Nec qui a été choisi côté Sega.

Nintendo c'est pas gagné

L'annonce du développement d'une nouvelle machine chez Nintendo se fait de plus en plus pressante. En effet, la N64 n'a réellement marché qu'aux Etats-Unis (et peu de temps), et pour la suite, il apparaît que Nintendo cherche des alliés. On se souvient en effet du premier partenariat Nintendo/Silicon Graphics pour la N64, mais les bouleversements de marché ont changé la face des relations entre les deux compagnies. Cependant, certains employés ont quitté SGI à la suite du développement de la N64, puis fondé ArtX, avec l'intention de gagner un contrat avec Nintendo. La nouvelle Nintendo se doit de sortir fin 1999, l'ensemble du projet actuel ayant à peine déterminé quel chipset utiliser. Etant donné que ses partenaires (ArtX, CagEnt et NEC) proposent pour la plupart des technologies de pointe en matière de processeurs 3D, DVD-Rom et de compression MPEG, il se pourrait que Nintendo s'ouvre enfin à du neuf, bien que le géant nippon semble toujours fermement accroché aux cartouches Rom. Les négociations vont bon train, mais Nintendo est en difficulté, car les principaux acteurs de la scène hardware avec lesquels elle est la plus à même de s'allier sont plus ou moins en difficulté aussi (ArtX est attaqué en justice par Silicon Graphics, CagEnt ne sait pas encore qui va les racheter, etc). Le pari est pris, c'est sûr, mais il risque d'être difficile à tenir par Nintendo.



SR 2 et VF3 ne sortiront jamais sur Saturn. Par contre, ils seront à coup sûr dans le peloton de tête des softs Katana.

En attendant

Sony bosse dur sur la relève, mais pour ce qui est du concret, sachez que le leader japonais a sorti une nouvelle PlayStation, la SCPH-7000. Quoi de neuf ? Rien a priori, si ce n'est l'intégration en Rom de Baby Universe, le kaleïdoscope pour CD, et celle du Dual Shock à la place du paddle de base. On parle d'une meilleure capacité graphique au niveau des dégradés de Gouraud Shading et de temps de chargement réduits. Mais malgré tous nos essais, lentilles de contact dernier cri et chronomètre atomique à l'appui, ça ne nous a pas vraiment marqués.




ROAD RASH 3D

EDITEUR .... ELECTRONIC ARTS
MACHINE .... PLAYSTATION
DISP. EUROPE .... JUILLET 98

ROAD RASH 3D

Titre remarqué sur 16 bits, Road Rash se distingue par son ambiance sauvage et ses courses délirantes où tous les coups sont permis pour arriver premier. Faites chauffer les gros cylindres, ça va encore sentir le pneu brûlé...



La vue arrière est assez impressionnante mais dangereuse. A n'utiliser qu'en ligne droite.

Vous pouvez amorcer un coup avant de l'envoyer... Ici c'est la jambe qui va partir.

Road Rash 3D reprend simplement le principe des épisodes qui l'ont précédé. Ici, le scénario met quatre gangs en présence - les Desades, les Dewleys, les Kaffe Boys et les Techgeists. Chacun s'illustre dans un genre particulier de moto et de conduite (les grosses motos puissantes, les sportives, etc.). Les quatre clans ont même droit a un thème musical dédié ! Du côté des options, trois modes répondent présents : le time trial (parcours chronométré), le thrash (où il est possible de courir sur n'importe quel circuit avec n'importe quelle moto) et le big game (où il faut enchaîner les circuits). Tout cela reste très classique et le mode deux joueurs n'est a priori pas prévu.

Vue d'ensemble

Histoire de parler chiffres, sachez que Road Rash 3D propose 32 courses différentes. Pour être plus précis, il faut toutefois signaler que les circuits représentent en fait des portions de parcours assemblés de différentes manières. Ne vous étonnez donc pas de retrouver quelques similitudes entre deux parcours... Connectées entre elles, ces routes s'étalent sur un total d'un peu plus de 150 kilomètres. Cela peut sembler relativement peu, surtout lorsqu'on les traverse à 240 km/h le buste penché sur l'avant d'une monstruosité à deux roues, mais force est de constater que, dans le jeu, certaines courses paraissent très longues. De plus, les décors que vous êtes amené à parcourir se révèlent d'une diversité étonnante. Ville, montagne, campagne... Le relief y mettant du sien en se dévoilant carrément torturé (série de virages en lacet qui montent, puis redescendent...), les itinéraires sont la plupart du temps assez réussis. Du côté des motos, une douzaine d'engins est à votre disposi-

TELEX

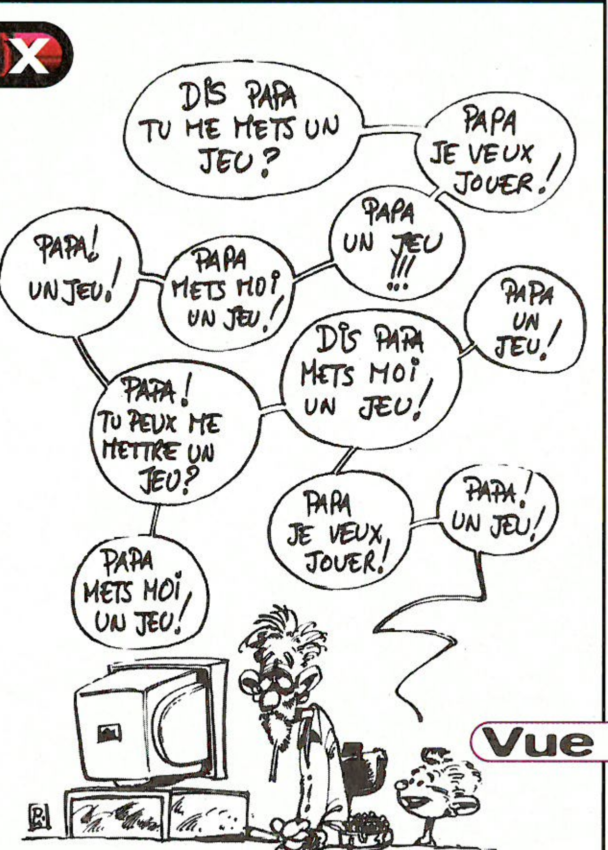
Jeux vidéo = max de pognon

L'Interactive [D]igital Software [Ass]ociation (IDSA) a annoncé les résultats d'une étude de marché [conc]ernant l'année 97. L'industrie du jeu vidéo [aur]ait généré plus de 16 milliards de dollars de recette, sans [c]ompter la vente des machines et [de]s accessoires ! [Un ve]ré pactole pour un domaine de passionnés !

TELEX

Sony et l'éducation

Sony Computer [Ame]rica se prépare à organiser un événement pour [ga]mins chanceux. [Ap]pelé "Take Our Kids to Work [Day]" (Emmenons [no]s enfants avec [nou]s au travail), l'opération concerne 100 veinards qui [pou]rront visiter [les] locaux de Sony, [voi]r comment sont développés les [j]eux, faire des photos, lancer des boulettes [su]r les kits de développement etc. Et dire qu'ils obtien[dro]nt des exclus, ça s'trouve !



Les dérapages ne sont pas toujours facile à contrôler.

Rock, vitesse et coups de poings dans la tronche !

tion. Réussir à récupérer les plus puissantes réclamera du talent et de l'obstination puisque c'est l'argent que vous accumulez en remportant les courses qui vous permet d'améliorer votre matériel - en mode big game tout au moins.

"Born to be a son of a b..."

Comme tout Road Rash qui se respecte, cette version 3D ne met pas de côté l'aspect belliciste des rapports entre motards. Coups de poings, de pied, de batte de base-ball... Tout est bon pour gagner une place et vous rapprocher toujours un peu plus du podium. Mais attention, si vous êtes capable de donner des coups, vous pouvez aussi en recevoir. Et beaucoup. Un adversaire évincé, d'une course à une autre, pourrait bien se souvenir de vous... Faites attention à votre moto également. Elle ne supporte en effet qu'un certain nombre de crashs. Trop abîmée, elle finit par rendre l'âme (si on peut dire)... Question jouabilité, Road Rash 3D fait indéniablement penser aux anciennes versions 16 bits. On retrouve la rapidité presque brusque dans les commandes, ce qui réclame pas mal de maîtrise pour éviter les incessants va-et-vient d'un bord à l'autre de la route. Différentes vues sont sélectionnables - il y en a cinq au total - mais on se rend vite compte que celle de base reste la meilleure. Enfin, une vue arrière a été ajoutée, histoire de vous aider à vous déconcentrer et à vous ramasser sur une caisse qui arrive en face... Bref, Road Rash reste plus que jamais un classique du bourrinage sur deux roues, et on espère que ce titre, encore imparfait dans la pré-version que nous avons eue entre les mains, tiendra finalement toutes ses promesses.



Les motos les plus puissantes sont bien évidemment les plus chères...

Certaines phases de jeu font assez peace, comme ça. On se croirait presqu'en vacances, arpentant doucement les routes sous le chaud soleil d'été...



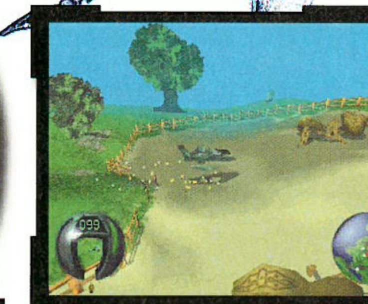


V2000

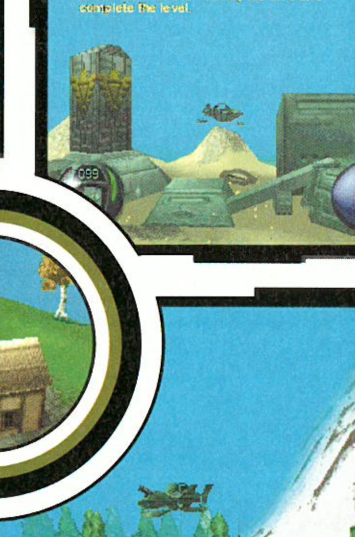
EDITEUR .... GROLIER INTERACTIVE
MACHINE .... PLAYSTATION
DISP. EUROPE .... ÉTÉ 98

Alliant subtilement réflexion, action et stratégie, V2000 est la suite tardive d'un hit antédiluvien sur micro. Flashback en forme de retrouvailles pour un jeu qui connaît une nouvelle jeunesse.

V2000







Sous le titre un peu trop synthétique de V2000 se cache en fait la suite d'un jeu phare des années 80 : Virus. Sorti sur Amiga, ST, PC et Archimède (si vous ne connaissez pas c'est normal, il faut être un peu spécialiste...), cette création originale a quasiment acquis le statut de jeu culte. Son créateur, David Braben, n'est d'ailleurs pas un inconnu puisque c'est également à lui qu'on doit, en partie, le tout aussi cultissime Elite. De bons et jolis souvenirs pour les plus vieux d'entre vous... Pour en revenir à V2000, sachez que le jeu ici proposé est présenté en 3D et qu'il vous invite à piloter un engin capable de se déplacer sur toutes sortes de terrain (une espèce d'hovercraft volant, quoi). Jeu d'action, V2000 réclamera évidemment de votre part adresse mais aussi réflexion. Vous devrez vous débarrasser de hordes d'ennemis insectoïdes qui répandent leur virus, exploiter les habitants des lieux que vous traversez afin qu'ils travaillent pour vous et améliorent les capacités de votre vaisseau... V2000 inclura manifestement une dimension tactique. Les mondes que vous allez explorer sont au nombre de six et couvrent une trentaine de niveaux. Univers sous-marin ou de glace, cavernes emplies de lave, monde médiéval avec son château fort.... Un jeu manifestement intéressant que tous ceux qui ont déjà jouer à Virus attendent avec une impatience mêlée de curiosité...

TELEX

Avis aux abonnés du câble

Canal+ et Infogrames s'associent pour ...ncer la première ...haîne européenne de jeux vidéo ! Disponible sur Canal Satellite, ...on lancement est ...révue pour toute l'Europe pour l'automne 98. En plus de diffuser programmes 100 % jeux vidéo, elle permettra le ...éléchargement de logiciels et ...rnira des accès à haut débit à ...ernet grâce à la chaîne C: déjà existante.

TELEX

Namco s'européanise

Namco a passé un accord avec ...demasters pour développer des jeux en arcade ...carte System 12. C'est la première fois que l'éditeur japonais signe ...vec un équivalent européen. Coup double, ...diteur japonais ...'est également ...socié avec son ...patriote Arika et ils ont développé la ...ie Street Fighter ...x pour Capcom. ...ès Squaresoft, Namco nous ...réserve encore ...s surprises...

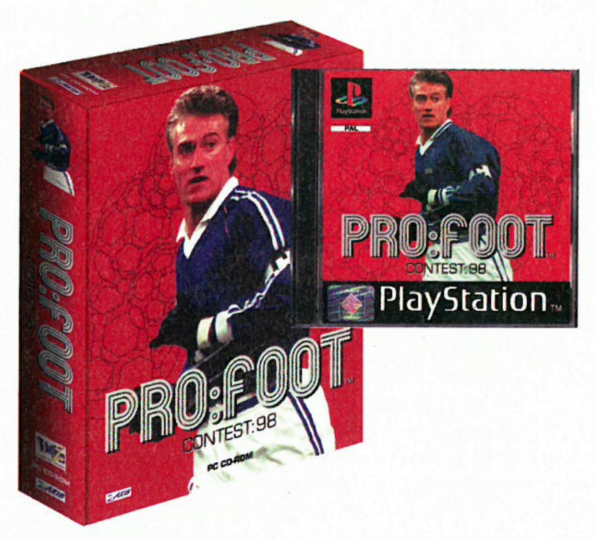
PRO:FOOT™

CONTEST:98

"Faites avec les mains
ce que vous avez toujours rêvé de faire
avec les pieds."



Didier Deschamps







Rejoignez-moi pour d'extraordinaires parties de ballon... Avec Pro:Foot, vous allez vivre les vraies émotions des grands joueurs. Pro:Foot, sur PlayStation ou CD-Rom PC, c'est le pied !






Le développement de Heart Of Darkness touche à sa fin. En attendant la sortie du titre d'Amazing Studio et d'Eric Chahi, voici les premiers screen-shots de la version PlayStation.

HEART OF DARKNESS



EDITEUR .... INFOGRAMES
MACHINE .... PLAYSTATION
DISP. EUROPE .... JUILLET 98

HEART of Darkness

Andy peut sauter, grimper, nager, ramper et utiliser des pouvoirs psychiques en plus de son laser. Ses mouvements sont d'une fluidité ahurissante.

Ouais, ouais, on sait, nous vous en avons déjà parlé en long et en large sur 4 pages dans le numéro précédent, mais là c'est un peu différent puisque les photos que vos petits yeux rougeâtres de hardcore-gamer ont l'immense honneur de découvrir, sont celles de la version PlayStation. L'occasion rêvée finalement de faire le point sur ce qui sera certainement l'un des événements vidéo-ludiques de cet été. Côté scénar', comme d'habitude, on nage en plein mélodrame shakespearien. Vous allez incarner un gosse tout ce qu'il y a de plus ordinaire, le genre d'ado boutonneux habillé en street wear qui s'ennuie ouvertement en cours et qui voue une profonde affection à son imbécile de chien. Ça vous rappelle des souvenirs ? Manque de bol l'amour de sa vie (je veux parler de son chien) se fait kidnapper par les forces des ténèbres et, là, tout bascule. Andy se voit dans l'obligation d'aller libérer la pauvre bête des griffes du Diable en personne ! Plus concrètement, ce titre développé par une équipe qu'on ne présente plus (Eric Chahi et Amazing Studio) proposera plus de 30 minutes de séquences cinématiques intégralement en français, des animations dignes d'un cartoon, 9 niveaux surréalistes composés de plus de 176 tableaux d'une richesse graphique inhabituelle (16 millions de couleurs, rien que ça) et pas moins d'une quarantaine d'heures de jeu acharné. On nous promet également un gameplay inédit, mêlant dialogues, rebondissements, énigmes tordues, actions et plate-forme pure ainsi qu'une interaction très poussée avec les suppôts de Satan. Pour finir en beauté, le tout sera soutenu par des thèmes musicaux signés Bruce Broughton (à qui on doit entre autres les musiques des films Silverado et Tombstone) et interprétés par 55 musiciens de l'Orchestre Symphonique de Londres. Heart Of Darkness parviendra t-il à nous surprendre ? Réponse le mois prochain... normalement.

TELEX

icrosoft trahit Sega ?

Non, mais ils mangent à tous les râteliers. s ont en effet assé un accord avec Sony, qui utilisera indows CE pour développements sant à "relier es ordinateurs perso à lectronique de lon". Entendez télé, magnéto, PlayStation 2 ps ! La Katana utilise ce système, mais surez-vous, la façon dont ces droits nfluenceront le veloppement de PlayStation 2 est encore incertaine.

TELEX

VipEout 64

ygnosis a enfin annoncé ficiellement ce ue les rumeurs propageaient : ils se lancent sur N64. Le premier titre prévu est VipEout 64, et cette nouvelle ersion inclura un mode 4 joueurs. La pagnie n'a pas ore annoncé la conversion de titres comme Colony Wars ou Police, ce qui entre nous pourrait être sympa !

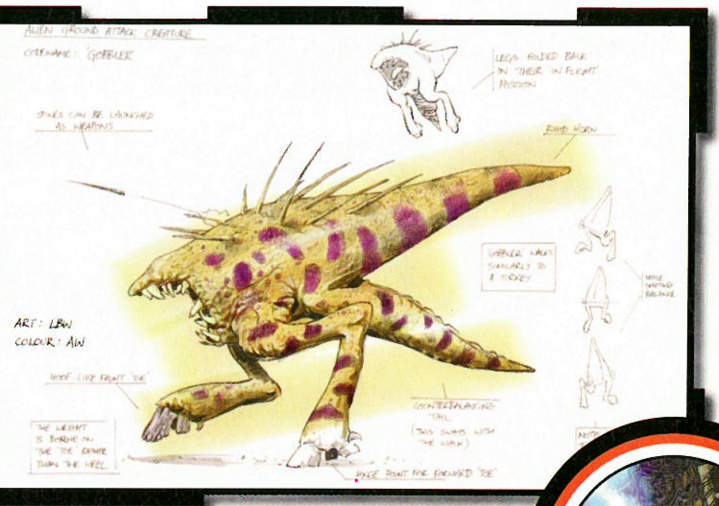


EDITEUR................GROLIER INTERACTIVE
MACHINE........................PLAYSTATION
DISP. EUROPE...................PRINTEMPS 98

XENOCRACY

"Dans l'espace, personne ne vous entendra crier..." En revanche, le bruit de vos lasers se fait bien entendre, alors que vous pilonnez une base ennemie, échappant de majestueuse façon à une salve de missiles...





Xenocracy fait furieusement penser, dans le concept, à Colony Wars, quelques aspects de gestion politique en plus. Le contexte dans lequel vous vous trouvez est le suivant : le système solaire est dominé par quatre grandes puissances, toutes avides de récupérer un minerai précieux, le lycosite. Faisant office d'arbitre au milieu des inévitables échauffourées qui naissent ici ou là, l'organisation des planètes unies (!), dont vous faites partie, doit essayer de conserver un certain équilibre à l'intérieur de cette lutte d'influences et de pouvoir. Vos missions consistent donc à intervenir en certaines occasions pour éviter qu'un camp ne prenne trop d'importance et finissent par éradiquer les trois autres. Il vous faut donc tenir compte des données économiques et politiques liées à chaque mission avant de décider d'intervenir. Sorti de ces considérations scénaristiques qui ne sont là que pour donner plus de corps à vos raids destructeurs, force est de constater que Xenocracy est en fait un simple shoot'em up. Vous avez la possibilité d'armer votre vaisseau de dizaines d'armes différentes (un choix est évidemment à faire), vous pouvez être accompagné d'un co-pilote et il y a une cinquantaine de vaisseaux ennemis différents (dont de nombreux engins organiques, genre monstruosités aliens)... Si la qualité de réalisation suit et si l'action se révèle prenante et soutenue, il y a peut-être là de longues heures de dogfight en perspective. En attendant le test, jetez donc un coup d'oeil sur ces quelques photos...

TELEX

Sony fai des surprises

Nous vous e reparlerons l'occasion d l'E3, mais sache que Sony annoncé récemmen la sortie d titres surprise avant fin 98 Entre autres, a programme Coolboarders (octobre) Twisted Metal (novembre) et de inconnus comm Dark Gun (décembre) e Syphon Filte (novembre)

TELEX

Ça grandit vite

Le petit Codemasters est devenu grand. Outre son récent accord avec Namco, la firme a réalisé un chiffre d'affaire de 32 millions de dollars, prévoyant de s'agrandir notablement. Elle projette de passer à 80 millions de dollars l'année prochaine en développant notamment des titres de sport type rugby, boxe et cricket (un sport d'engliches).



TELEX

Console Bandai

[...]rès le fantastique succès du [...]magotchi et le [...]flan monumental de la Pippin, [...]dai retente sa [...]hance et lance un mélange des [...]ux précédents. Sans nom ni forme, on sait juste que [...]'appareil sortira cet automne [...]Japon et qu'il s'agira d'une [...]nsole portable noir et blanc [...]n prix avoisinant [...]es 250 francs.

Bio Freaks, arrivera-t-il à se faire une place au royaume des jeux de baston 3D. Réponse en septembre.



BIO FREAKS

EDITEUR .... GT INTERACTIVE
MACHINE .... PLAYSTATION
DISPO. EUROPE .... SEPTEMBRE 98

BIO FREAKS



Le jeu devrait aussi être dispo. sur N64.

Un jeu de baston qui aura du mal face à Tekken 3.



Bio pour biologiques, Freak pour monstruosités... Ce jeu de combats met en scène des êtres humanoïdes sur lesquels ont été effectuées d'évidentes manipulations génétiques (genre "tiens, on va lui mettre un bazooka à la place du bras..."). Chaque personnage possède une palette de coups qui semble, pour l'instant, assez restreinte, mais qui a au moins le mérite d'être originale. Les combats s'effectuent dans des sortes d'arènes d'où les combattants, véritables figures de gladiateurs du futur, doivent absolument sortir vainqueurs. Si pour le moment le jeu ne nous a pas franchement convaincu, il a au moins pour lui le bénéfice du doute, certaines améliorations pouvant encore être apportées. Le futur sera seul juge...

VIRTUAL CHESS

NINTENDO 64

EDITEUR .... TITUS
MACHINE .... NINTENDO 64
DISPO. EUROPE ...... DEUXIEME TRIMESTRE 98

Vous avez toujours rêvé de posséder l'intelligence de l'ami Karpov ou Kasparov... Manque de bol, non seulement vous êtes pauvre mais en plus vous avez un QI de 2 ! Rassurez-vous cet état de fait peut être modifié pour peu que vous possédiez une N64 ! En effet, Virtual Chess est un simulateur de jeu d'échec (pas banal) assez complet et aux atouts forts prometteurs. Pas la peine de connaître les règles du jeu sur le bout des doigts pour y jouer, un mode tutorial vous prenant en main (doigts, main, humour...) allant même jusqu'à vous enseigner des tactiques du style Le Coup du Berger. Vous bénéficierez de deux représentations (2D et 3D) et des phases d'animations viendront agrémenter le jeu à chaque prise de pion. De plus, le moteur d'échec utilisé a remporté le titre de champion du monde 1997, ce qui lui confère un tant soit peu de crédibilité. A quand un jeu de tarot sur console ?

TELEX

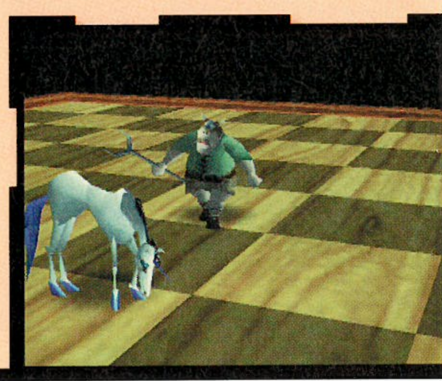
[...]etris like

Depuis 2 ans, [...]ix organise un concours nommé [...]nix Game Software Contest qui se à récompenser les créateurs [...] jeux amateurs et permettant ainsi de faire naître de nouveaux talents. [...]ette année, le vainqueur est [...]drey Kouzmine, un russe qui a créé MOBL, un [...]u de réflexion-[...]tratégie où on [...]it colorier un [...]ran en noir...

Pour vous amuser, vous pourrez modifier l'aspect des pions.

Une représentation 3D classique et efficace.

VIRTUAL CHESS






A votre avis...
Je danse ou je shoote ?
VIGILANTE 8
Disponible en juin
le Funky jeu de course/combat sur PlayStation...
Compatible avec la nouvelle manette vibrante
La chaîne musicale MCM
Luxeflux
ACTIVISION
http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32
3615 Ubi Soft
Ubi Soft
PlayStation



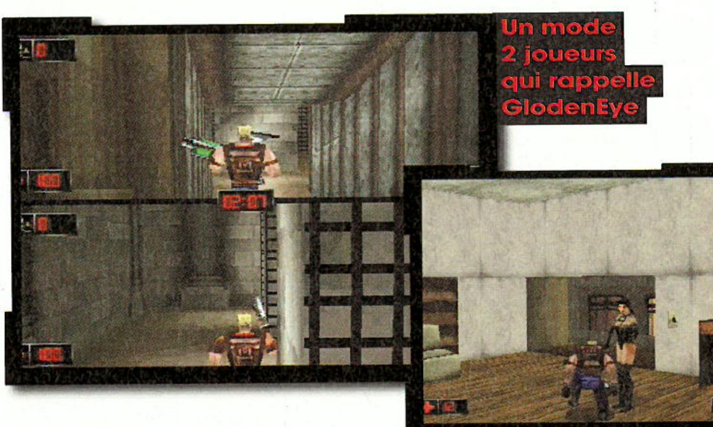


Figure emblématique du Doom-like, le personnage de Duke, vu en pied, fait ici furieusement penser à une certaine Lara Croft...

DUKE NUKEM - TIME TO KILL



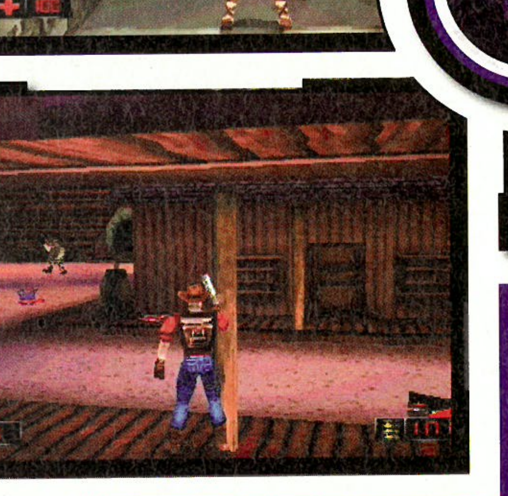
EDITEUR .... GT INTERACTIVE
MACHINE .... PLAYSTATION
DISPO. EUROPE .... OCTOBRE 98



Un mode 2 joueurs qui rappelle GlodenEye

DUKE NUKEM
Time to Kill





Duke est un franc-tireur qui n'a peur que d'une chose : se retrouver à court de munitions. Dans Time to Kill, il doit plus que jamais faire attention à n'être jamais désarmé car il affronte un nombre impressionnant d'adversaires (le plus souvent des espèces de porcs humanoïdes), l'accent étant, vous l'avez compris, davantage mis sur l'action que sur la réflexion. Comme dans Tomb Raider -l'analogie semble inévitable tant l'inspiration est évidente- Duke peut courir, sauter, se déplacer sur les côtés, s'accrocher à une paroi, nager, etc. Si quelques petites différences existent question manipulation entre ces deux personnages (Duke peut effectuer des roulades sur les côtés, tirer en restant à la surface de l'eau, etc.), on retrouve en gros les mêmes sensations lorsqu'on s'essaie aux deux jeux. De la même façon, on ressent les mêmes frustrations question jouabilité, avec parfois une certaine lourdeur dans les commandes (on se fait toucher dans le dos, il faut alors se retourner et viser mais on a perdu la moitié de sa barre de vie...). Toutefois, la première impression que laisse ce Time to Kill est plutôt très bonne.

Jouer au sniper

La version que nous avons eue entre les mains proposait un challenge pour le moins élevé. Histoire de survivre au travers des différents niveaux du jeu, il semblerait que la meilleure technique à adopter soit celle dite du sniper. On avance prudemment, on aperçoit un adversaire au loin, on le shoote sans qu'il sache d'où vient la balle qui malencontreusement rencontre son front et on poursuit son chemin. Avancer en courant et ne pas s'arrêter à chaque détour de couloir est une mauvaise solution. Très sombre en général, Duke Nukem-Time to Kill devrait subir à cet égard quelques améliorations. Les stages que vous allez devoir ici explorer sont très variés puisque les époques se retrouvent entremêlées. Western, médiéval, romain, moderne... les niveaux portent des noms assez explicites, et il est assez amusant d'apercevoir un Duke en jupette au temps des romains portant son gros calibre comme si de rien n'était... Un jeu pas super réaliste donc, mais qui promet.



OMIKRON

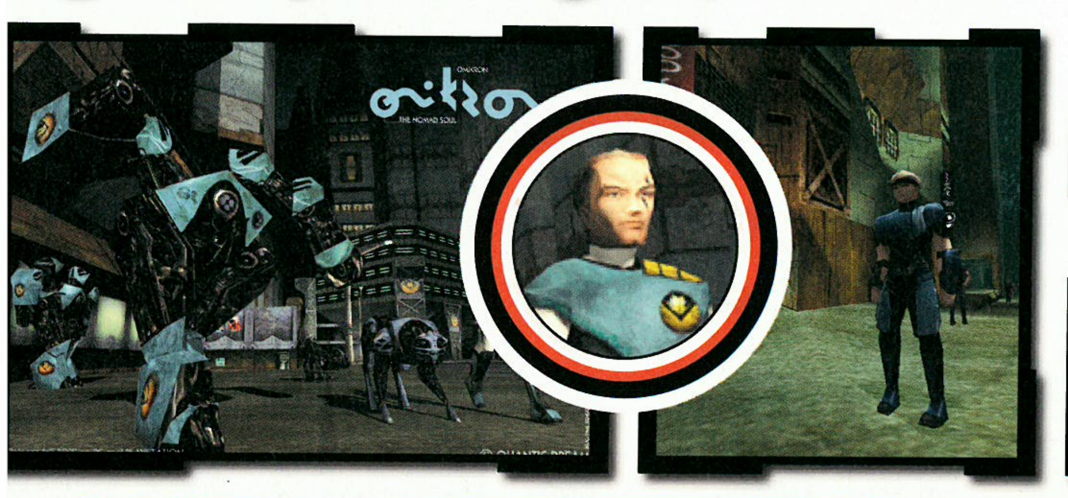
EDITEUR .... EIDOS
MACHINE .... PLAYSTATION
DISPO. EUROPE .... FIN 98

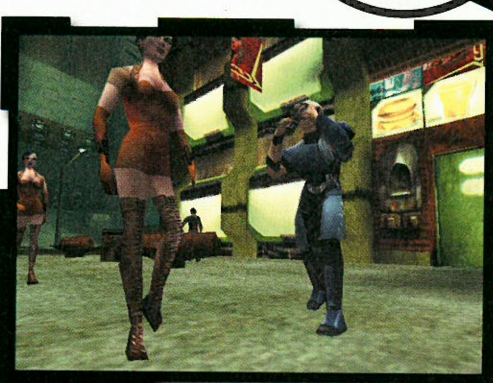
OMIKRON

Un développeur français, Quantum Dreams, se lance dans l'action/aventure.









Omikron est un jeu d'arcade/aventure entièrement réalisé en 3D. Ce titre, qu'on doit à une équipe française connue sous le nom de Quantum Dreams, vous invite à explorer un univers parallèle dans lequel un démon, Astaroth, collectionne les âmes des humains... Possédant des pouvoirs psychiques au-delà de la normale, vous avez la possibilité d'interpréter l'un des habitants de cet univers. Omikron propose différentes phases de jeu : combats, tirs, courses, explorations... Il vous faudra être multi-tâches pour venir à bout de tous les pièges qui vous attendent. Original, Omikron l'est manifestement puisqu'entre autres joyeusetés, vous pouvez vous réincarner dans différents corps au cours du jeu (le corps A se fait tuer, vous pouvez alors prendre possession du corps B qui est le dernier que vous ayez touché et ainsi de suite). On attend donc de voir ce que peut donner cette production franco-française qui semble avoir mis les grands moyens de son côté. Les photos qui illustrent cet article sont bien évidemment tirées de travaux en cours sur PC. Ce ne sont pas des visuels PlayStation.



WARZONE 2100

EDITEUR .... EIDOS
MACHINE .... PLAYSTATION
DISPO. EUROPE .... SEPTEMBRE 98

WARZONE 2100



Jeu d'action et de combats en temps réel, Warzone 2100 porte a priori bien son nom. Au XXIe siècle, le continent Nord-américain est dévasté par une guerre nucléaire. Des cendres encore fumantes surgissent des troupes qui, n'ayant pas encore tiré les leçons de la guerre, s'entretuent pour s'approprier le peu de ressources qui restent. Votre but est de rechercher et d'améliorer vos robots exterminateurs au travers de trois campagnes qui ont respectivement pour cadre le désert, la ville et la forêt. Décors et unités sont représentés en 3D, et on nous promet une intelligence artificielle assez développée pour que des ordres complexes soient compris des différentes unités. Bref, en attendant la rentrée et le test complet, régalez-vous les yeux de ces premières images de Warzone 2100.



Shoot'em up délirant, cette invasion met en scène des petits bonshommes verts pas sympathiques du tout. Du Mars Attack en jeu vidéo.

L'INVASION VIENT DE L'ESPACE



EDITEUR	GT INTERACTIVE
MACHINE	PLAYSTATION
DISPO. EUROPE	SEPTEMBRE 98



L'INVASION VIENT DE L'ESPACE

L'invasion qui vient de l'espace... Quel titre risible. Non, il n'est pas risible, il est drôle, la nuance est importante. Ce jeu est une parodie de films de série B (genre "Plan 9 from Outer Space") où on ne prend rien au sérieux. Ici, tout fait kitsch. Les musiques avec leurs grands trémolos lancinants, les vaisseaux, véritables soucoupes ovniesques des années 60, les petits bonshommes verts, archétypes du méchant alien... Et vous vous retrouvez au milieu de tout ça, à bord de votre petit vaisseau, et vous faites de votre mieux pour protéger l'humanité apeurée, grâce à votre science du combat.

Réfléchir ? Pas le temps...

Dans ce jeu tout va très vite. Une fois sur le champ de bataille, vous n'avez le temps de jeter que de rapides coups d'oeil à votre radar pour visualiser la position de votre objectif. Sur l'écran, les vaisseaux ennemis vont et viennent en tous sens, et il vous faut constamment vous déplacer pour éviter de succomber à leurs nombreux tirs. À chaque vaisseau abattu, un pilote extraterrestre échoue sur Terre où il est également nécessaire de le tuer. Les ennemis sont souvent très nombreux, et on est quelquefois envahi par un sentiment de lassitude lorsqu'on aperçoit un ciel obscurci par des soucoupes et une Terre gangrenée par des petits êtres couleur émeraude... Mais ne perdez pas courage. Vos armes sont terriblement efficaces - lasers, mitraillettes, missiles guidés - et vous en avez en grande quantité. Il vous faudra toutefois être multi-fonctionnel pour récupérer, aussi, les quelques humains qui fuient les hordes d'extraterrestres déchaînées. Un jeu curieux, différent, manifestement à part, qui possède en tous cas un petit quelque chose de très amusant et original.












PSYGNOSIS
PlayStation
QU'EST-CE QUE VOUS FAITES POUR LES VACANCES ?
93%
Une copie de Zelda qui tient bien la route
ce n'est pas souvent qu'on en voit !
Le jeu est excellent. Un très bon produit
Joypad
90%
un must, tant pour les fans que pour ceux qui
voudraient débuter dans le genre.
Consoles +
92%
Après Final Fantasy 7, voici un nouveau must
pour les aventuriers " 32 bitiens ".
digne des plus grands jeux du genre,
cet "action-RPG à l'ancienne " est une perle rare.
Ne passez surtout pas à coté !
Playmag
PlayStation
PAL
The Adventures of
ALUNDRA
アランドラ
THE ADVENTURES OF ALUNDRA
PlayStation™
SLES 01198
"PlayStation" et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Sony Computer Entertainment. Edité par Psygnosis Limited sous la licence de Sony Computer Entertainment Inc.
Psygnosis et le logo Psygnosis sont ™ ou ® de Psygnosis Limited. Tous droits réservés. Les tests ont été effectués sur les versions américaine et japonaise d'Alundra, la version française est entièrement traduite.



Ayant démontré son savoir-faire avec Turok et Forsaken 64, Iguana Software nous prépare une suite aux petits oignons de son Doom-like pour peaux-rouges. Vu la qualité graphique du premier, on ne peut que s'attendre au meilleur !



TUROK 2



EDITEUR	ACCLAIM
MACHINE	NINTENDO 64
DISP. EUROPE	DERNIER TRIMESTRE 98



Les décors n'ont plus rien à voir avec le premier Turok : les scènes en milieu urbain sont monnaie courante.

TUROK 2

Le premier Turok était déjà un titre qui justifiait à lui seul l'achat de la 64 bits de Nintendo. La suite, au vu des premières photos, fait à n'en pas douter un bon en avant au moins sur le plan technologique. Plus de fog épais masquant le clipping, mais un moteur permettant des graphismes cinq fois plus détaillés et une ambiance glauque rendue par des effets de brume mouvante. Bref, graphiquement l'équipe d'Iguana Software semble avoir poussé la N64 à un stade supérieur. Les créatures sont suivies d'ombres réelles calculées sans baisse de vitesse suivant des éclairages, eux aussi, en temps réel. Enfin, le jeu est environ deux fois plus vaste que le premier, avec une cartouche lourde de 128 mégas !

Un gameplay renforcé

Evidemment, le principe reste le même. Des armes et créatures nouvelles sont, bien sûr, attendues et des événements particuliers font leur apparition tout au long de l'aventure, intensifiant l'ambiance. Ainsi, des bâtiments explosent, des innocents s'enfuient en courant et en hurlant, et l'intelligence artificielle renforcée promet le renouveau du challenge. Huit niveaux sont prévus, au cours desquels il faut protéger des totems enfermant une entité des plus malfaisantes que vous devrez ensuite détruire après avoir trouvé les clés de son domaine. Les décors sont sublimes et, pour achever le tout, un multi-joueurs est envisagé vous laissant le choix entre le mode normal et le mode chat, équivalent du Frag Tag de GoldenEye 007. De plus, vous pouvez jouer 7 personnages allant de l'indien du premier au raptor biomécanique, en passant par une sorte de zombi ou de démon... Turok 2 s'annonce comme une véritable bombe dont nous vous reparlerons à l'issue de l'E3.

Turok 2 gère désormais les éclats des éléments de décor !

Les raptors ont eux aussi été grandement affinés graphiquement.

Le mode multi-joueurs promet : 7 personnages aux capacités différentes seront jouables.

Inturoktif

La principale évolution du nouveau moteur utilisé dans Turok 2 réside dans l'interactivité avec les décors : des éléments explosent, des cascades plus vraies que nature environnent des palmiers ou des ruines et l'ensemble des éclairages temps réel rend le tout plus crédible. Imaginez (et voyez les photos qui suivent) un tir de roquettes sur une charrette faisant, après la détonation, retomber cette dernière en flammes !



TELEX

Sakura Taisen Show

Les personnages de Sakura Taisen sont si populaires qu'au Japon a été mis sur pied un spectacle de danse et de chant avec des actrices déguisées en personnages du jeu. C'est affreusement kitsch, mais il paraît que ça marche bien et qu'ils partent pour une grande tournée...

TELEX

Les petits jeux débiles

Après le Tamagotchi, la nouvelle vague de jeux pressentis pour faire un succès au Japon est les Taikan Simulation Game, jeux avec un capteur de mouvements. On trouve ainsi des mini-cannes à pêche et des mini-clubs de golf qu'il faut agiter dans le vide pour gagner. Super débile, super génial, mais la honte devant les gens...

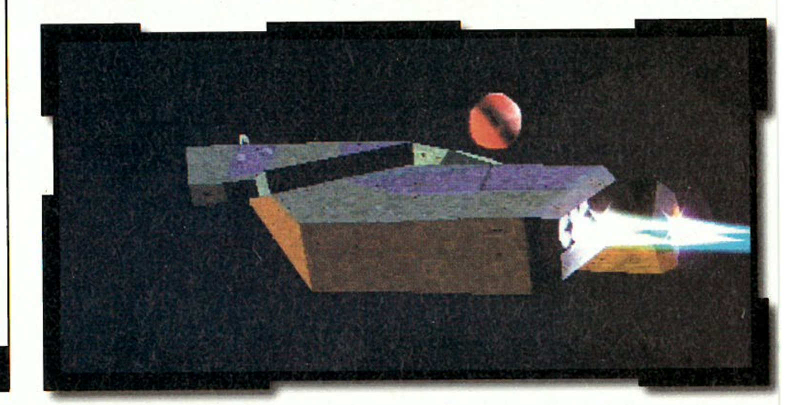


Dans la lignée de Colony Wars et autres shoot'em up de l'espace hauts en couleur, Blast Radius vous fait visiter les coins les plus mouvementés de la galaxie...

BLAST RADIUS



EDITEUR	PSYGNOSIS
MACHINE	PLAYSTATION
DISP. EUROPE	SEPTEMBRE 98



TELEX

Info toute bête

J'aurais pu développer ce télex, broder, ce n'est pas mon genre enrober l'info de sucre syntaxique à l'utilité euse. Je vous la livre donc telle quelle : Elric, le jeu venture/action Psygnosis, ne ortira jamais. 'est bien plus simple que de commencer à rler de choses d'autres pour remplir les lignes vides.

BLAST RADIUS





Lors de chaque mission, vous avez des objectifs prioritaires et d'autres secondaires. Ici, il faut s'occuper des gros vaisseaux en premier...

Certains vaisseaux ont une allure assez unique. Il y a même dans le jeu un véritable bateau pirate !

TELEX

ctivision mise N64

omme ils ne se it pas attaquer n justice eux, les éditeurs continuent de bosser avec tendo. Du coup, et on ne s'en plaindra pas, titres Quake 2 et Nightmare eatures verront jour sur N64. En cartouche, n sûr, puisque le DD64 n'est toujours pas prêt.

Certains secteurs de la galaxie encombrés d'ennemis n'attendent que votre vaisseau, fer de lance de la flotte impériale, pour être débarrassés de cette lie et se révéler de nouveau propice au tourisme (bon, ok, j'extrapole un peu là). Plusieurs secteurs vous attendent, et dans chacun vous devrez accomplir certaines tâches : protéger un vaisseau ami, détruire une nouvelle arme ennemie, mettre en déroute une flotte de petits chasseurs... Le but est toujours simple mais vous devrez faire preuve d'une dextérité étonnante pour mener tous vos objectifs à bien. Votre arme de base, un laser au tir continu infini, vous sera d'une aide précieuse lors des dogfights. Faites bien attention de locker vos cibles prioritaires afin de vous en débarrasser en premier. Perdre du temps amène souvent à la défaite. Un vaisseau adverse que vous suivez à la trace et dont vous devinez les futurs mouvements est la cible idéale pour vos torpilles. Vous n'en possédez qu'un nombre limité et il faut faire attention à ne pas trop en gâcher, mais lorsqu'elles touchent elles détruisent en un coup les plus petits engins. Doté d'une qualité de réalisation tout à fait honorable - notamment en ce qui concerne le design des vaisseaux et leur fluidité de déplacements - Blast Radius tient manifestement toutes ses promesses. La question est : en quoi ce jeu innove-t-il par rapport à Colony Wars ? La réponse n'est pas évidente, surtout lorsqu'on sait que le futur nous réserve, en plus, un Colony Wars 2... Les éditeurs ont parfois des raisons que la raison ne connaît pas.





Avec Aeronauts, Ocean joue la carte du mystère. Un petit soft nerveux qui en toute logique ne devrait pas faire dans la finesse.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP



EDITEUR .... OCEAN
MACHINE .... PLAYSTATION
DISPO. EUROPE .... NON COMMUNIQUÉE

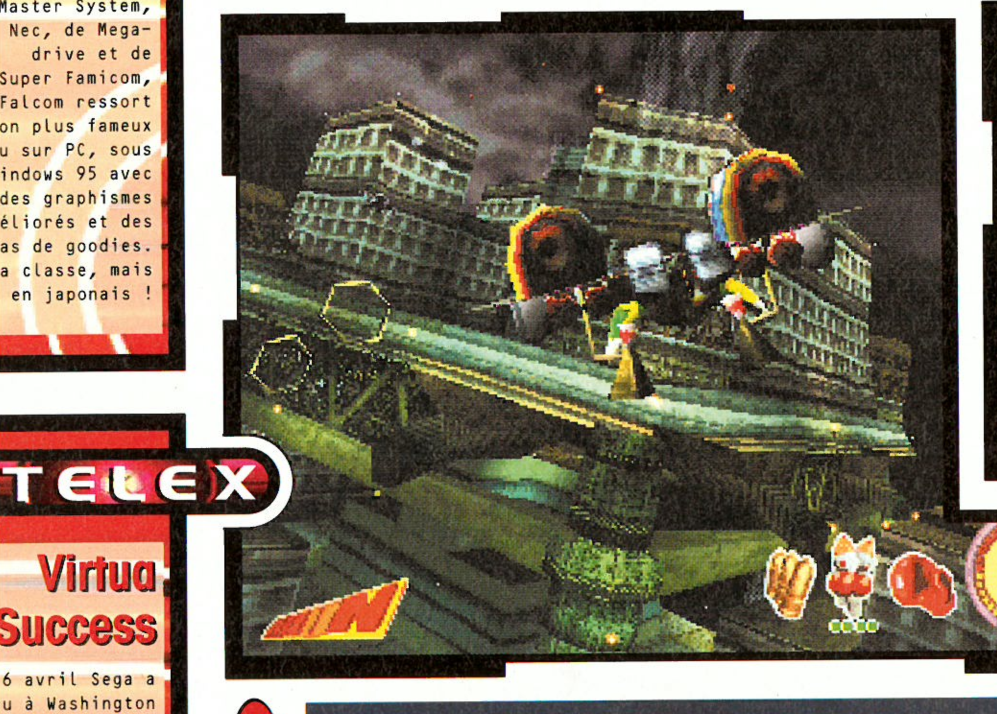


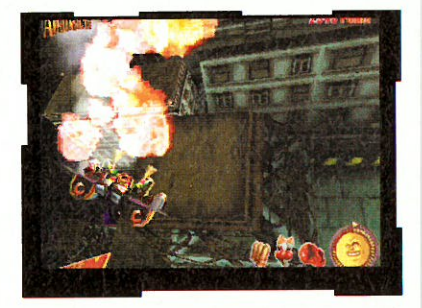
TELEX

10 ans d'Ys

r fêter les 10 ans du très ieux action-RPG qui fit la joie es possesseurs de Msx, de Master System, Nec, de Mega-drive et de Super Famicom, Falcom ressort on plus fameux u sur PC, sous indows 95 avec des graphismes éliorés et des as de goodies. a classe, mais en japonais !

AERONAUTS




TELEX

Virtua Success

6 avril Sega a u à Washington Computerworld ithsonian Award pour la série des x Virtua Fighter. e prix est une écompense générale pour Sega ui a continuellement voulu placer la barre technique plus haut avec sa érie de jeux de astons toujours plus beaux. Félicitations.

Généralement quand un éditeur est désireux de faire connaître un nouveau soft, la rédaction reçoit toujours un petit dossier de presse exotique ou bien la visite d'une charmante demoiselle très optimiste. Pour Aeronauts, nothing, nada, que pouic, pas même un minuscule post-it gribouillé à la va-vite. Nan, justes quelques malheureuses photos à nous mettre sous la quenotte. Pas grave, on va malgré tout essayer d'aider un petit peu ces messieurs du marketing. A priori, d'après les screen shots, nous avons affaire à une sorte de shoot'em up, en full 3D of course, dans lequel vous pilotez une machine volante très jules vernienne qui ressemble grosso modo à un deltaplane et dont la particularité est d'être armée comme un char d'assaut. Sinon, l'action semble se dérouler dans des cités futuristes très glauques au milieu de gratte-ciels gigantesques, un peu à la manière de G-Police mais l'esprit cyber en moins quand même ! Pour le moment, c'est à peu près tout ce que nous pouvons vous dire au sujet de ce titre de père inconnu. En attendant, voici les quelques photos que l'éditeur nous a gracieusement envoyé, c'est déjà ça...

TOUTES LES SORTIES JAPONAISES ET AMÉRICAINES

La garde meurt mais ne se rend pas ! La Satu se battra jusqu'au bout : Vampire Savi Shining Force 3 scénario 2, Dragon Force 2 Sakura Wars sont là pour le prouver. S.N.K. f lui aussi un come back remarqué avec le derni Real Bout. Le mois des collectionneurs en quelq sorte !





SORTIES  JAPON

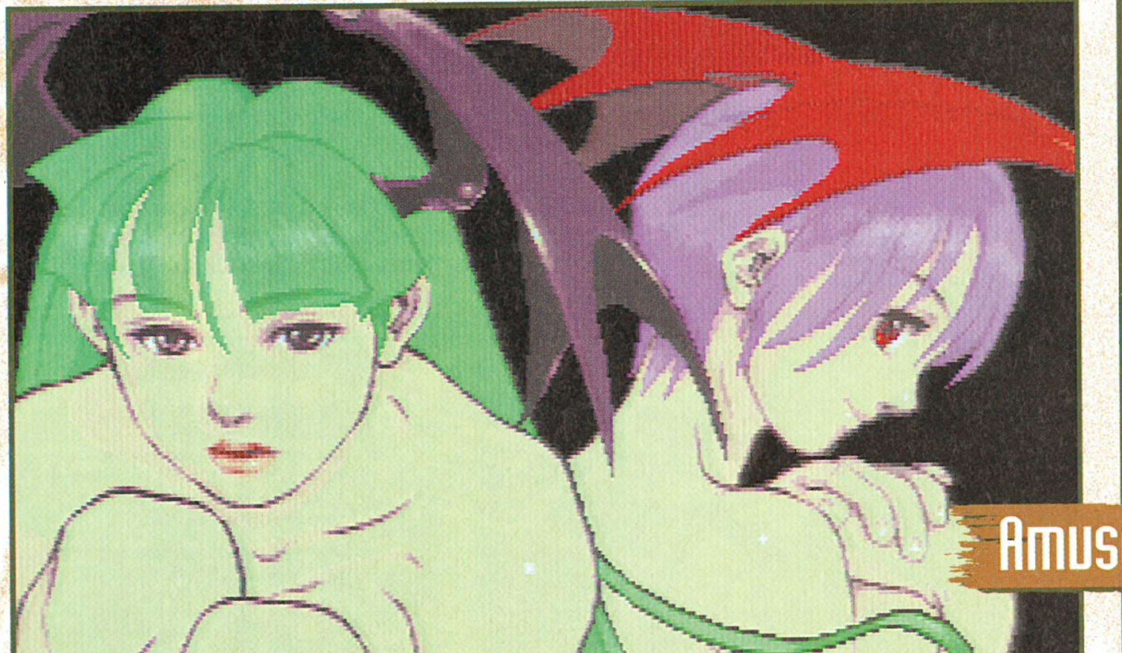
Vampire Savior

NB DE JOUEURS : 1 à 2 Simultanement
GENRE : Combat comique
SAUVEGARDES : Oui (6 blocs)
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 8
CONTINUE : Illimités
DIFFICULTÉ : Moyenne
SPÉCIAL : Utilise la cartouche 4M
EXISTE SUR : Arcade
COMPREHENSION DE LA LANGUE : Inutile



VAMPIRE SAVIOR





Vampire Savior, c'est trop bien. Je sais, on n'a pas pour habitude de mettre en tout début de test la phrase finale, mais là, c'est différent. Vampire Savior est vraiment trop bien. Il suffit d'avoir une Saturn, une prise de courant, une télé et deux mains pour s'en rendre compte. Sans parler, bien évidemment de la cartouche spéciale de Capcom nécessaire au bon rendu de jeu qui déjà en arcade était l'un des plus complexes graphiquement parlant. Ici, comme en arcade, les personnages sont dotés d'un nombre incroyable d'animations différentes doublé de doses d'humour à répétition. Car même si Vampire Savior est un soft sanglant dans lequel

Amusement maximum !

on tranche, on explose et on baigne dans l'hémoglobine, c'est aussi un jeu vidéo digne de Tex Avery. Têtes énormes, explosions impossibles, monstres invraisemblables et mimiques à hurler de rire, Vampire Savior propose une palette d'animations extraordinaire pour un jeu en 2D et prouve ainsi aux détracteurs que ce style n'est pas fini, bien au contraire. Utilisant à merveille la nouvelle cartouche de Ram mise au point par Capcom permettant d'étendre la mémoire de la console de 4 mégas supplémentaires, le jeu est la réplique exacte de l'arcade. Ce qui est déjà très bien en soi. Mais Capcom fait encore plus fort puisque Vampire Savior version Saturn propose des persos inédits (soit 18 en tout !), sans

Les plus grandes créatures du bestiaire du cinéma fantastique nous reviennent avec de nouveaux amis explosifs !

Avant d'être un loup-garou, Gallon est un pratiquant de kung-fu qui ne se sépare jamais de son nunchaku.



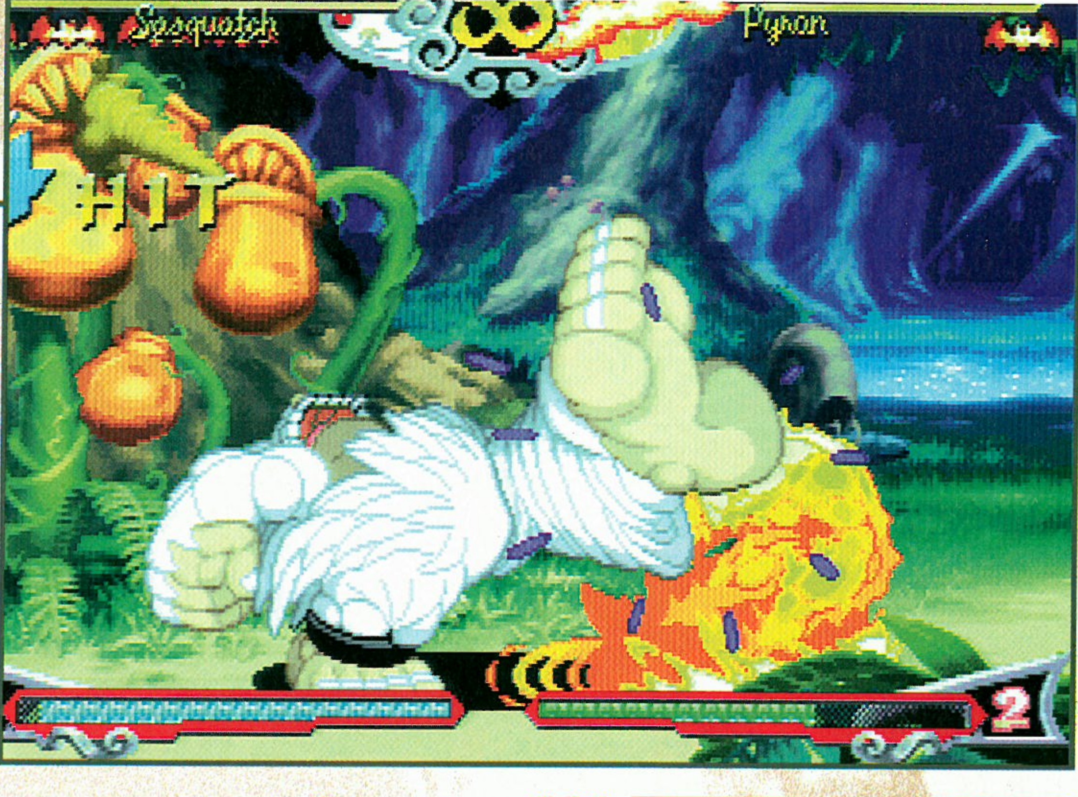
Felicia possède une nouvelle capacité bien étrange et assez destabilisante : elle peut se poser sur la tête de l'adversaire et ne plus bouger si elle le désire.



Lei-lei le fantôme chinois vous balancera tout ce qu'elle cache dans ses immenses manches. Malheureusement pour vous, il s'agira généralement d'objets tranchants.

ublier les coups spéciaux ajoutés à la euxième version pour le même prix. En e qui concerne l'originalité des règles, 'ampire Savior s'impose aussi avec le sysème des rounds enchaînés. Dès qu'un ersonnage perd toute son énergie, il meurt nais se relève tout de suite sans qu'il y ait hangement de rounds, permettant ainsi 'avoir un combat ininterrompu à la manière e Killer Instinct. De plus chaque comattant possède deux ou trois furies et la ossibilité de modifier les super attaques ar l'utilisation de la jauge spéciale, vous roposant de ce fait un éventail total 'attaques énormes. C'est d'ailleurs l'un es principaux attraits de ce titre par raport aux dernières productions : on ne esse de chercher les nouveaux coups (ils e sont pas tous dans la notice !) pour en oir les effets visuels remplis de gags ou 'innovations. Ajoutez à cela une réalisaon fatale et des temps de chargement existants et vous obtenez le jeu ultime posséder obligatoirement. Notons toufois que le jeu semble assez délirant et éplaira sans doute aux fans de bastons ures qui exigent plus de sérieux. Peronnellement, je ne m'en passe plus : ampire Savior, c'est trop bien.

Greg

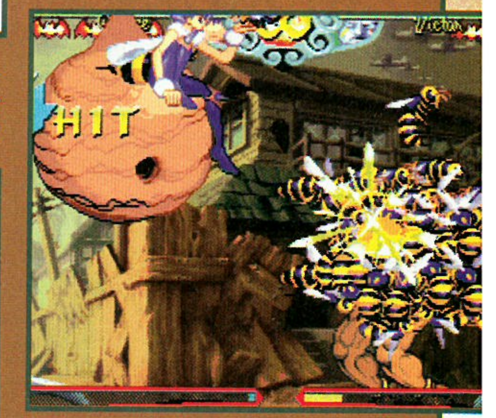


Le petit chaperon rouge va plastiquer votre console !

Q-Bee, la reine des abeilles

Personnage difficile à prendre en main, elle se joue en contre comme en offensif grâce à sa grande vitesse d'attaque et ses coups portés en plein saut. Assez destabilisante, elle possède des enchaînements monstrueux pour peu qu'on les fasse suivre de la seconde furie.

Une attaque horrible : Q-Bee se saisit de son adversaire et lui pond un oeuf dans le corps avant de mourir et de donner naissance à une seconde Q-Bee !



L'une des deux furies de Q-Bee invoque une ruche géante remplie d'abeilles féroces. Elle est diablement efficace, mais pas toujours facile à placer du fait de sa relative lenteur.



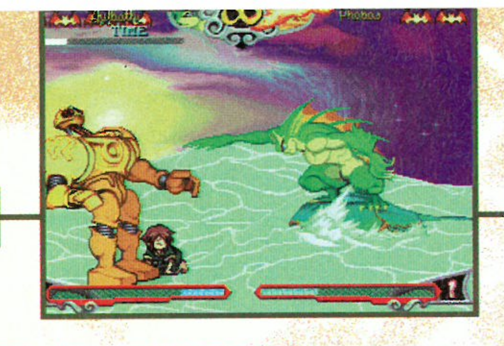
Ce coup de ruche à 5 hits permet de finir un enchainement avec brio.

Portraits de gens éclatés

esprit cartoon sanglant de ce jeu se ressent même dans s attitudes des personnages qui ont été attaqués par la udre ou le feu. Ici, pour vous, une petite photoontage avec un best-of de mes tronches préférées u'elles soient cramées ou électrocutées.



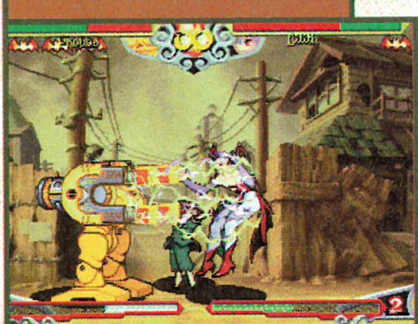
Vampire Savior



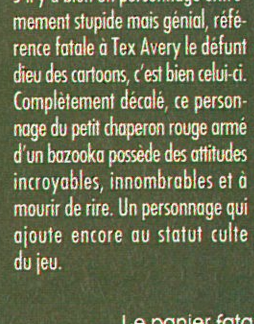


Zabel le zombi se joue comme un Dhalsim speedé. Au programme : membres qui s'allongent, tronçonneuses et téléportations.

Phobos est un robot qui se transforme en plein de trucs idiots. Ici un électro-aimant surpuissant.

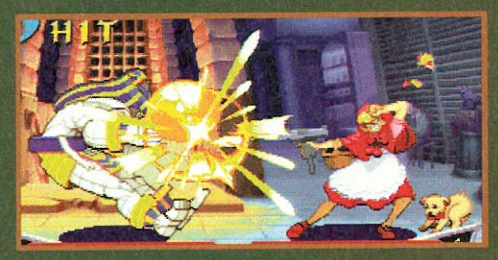


S'il y a bien un personnage extrêmement stupide mais génial, référence fatale à Tex Avery le défunt dieu des cartoons, c'est bien celui-ci. Complètement décalé, ce personnage du petit chaperon rouge armé d'un bazooka possède des attitudes incroyables, innombrables et à mourir de rire. Un personnage qui ajoute encore au statut culte du jeu.



Bulleta, le petit chaperon rouge de sang

Pour se donner du courage, Bulletta pense à sa grand-mère et se jette sur l'ennemi en pleurant et en le lardant de coups de couteau...

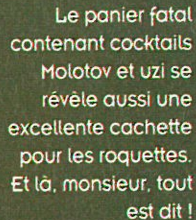






...avant de le finir sous une pluie de cailloux et dans une rivière de larmes. Tout bonnement grandiose.

Le panier fatal contenant cocktails Molotov et uzi se révèle aussi une excellente cachette pour les roquettes. Et là, monsieur, tout est dit !







Bulletta cache sous ses jupons des mines qu'elle distribue en prenant une tête démoniaque. Attention, chaud devant !





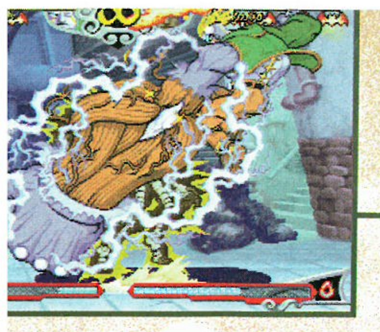
Bulletta se jette gentiment sur l'adversaire pour passer derrière lui...



...puis l'égorge à la manière des paras en sortant une lame de tueur...



...avant de le dégager d'un coup de kick dans le dos. Fabuleux...



EDITEUR ....CAPCOM
DISPO. EUROPE ......UN POT DE BEURRE POUR MAMIE





...nouvelle furie de Bishamon cloue l'ennemi sur une planche ...ant de lui balancer quelques grosses briques dessus.

Le jeu de combat qui prouve que la 2D n'est pas morte !

Lilith, l'apprentie succube

...lque de Morrigan (à laquelle elle est liée scénaristiquement), Lilith est un per...nnage classique (dragon punch, boule de feu, etc.) mais efficace. Un choix ...al pour débutants comme pour joueurs confirmés.



Encore un coup caché qui n'est pas dans la notice (demi-tour arrière + punch). Lilith saisit son adversaire et le lance comme une vulgaire flèche.



...a première furie de ...th est très efficace en contre. Mais même en faisant pause comme un ...alade vous ne par...ndrez pas à la voir ...ue, n'insistez pas !



Une furie assez stupide mais très jouissive : Lilith transforme l'écran en cabaret et doit faire chanter en rythme l'adversaire transformé en crooner. Plus l'ennemi chante bien et plus il aura de dégâts.

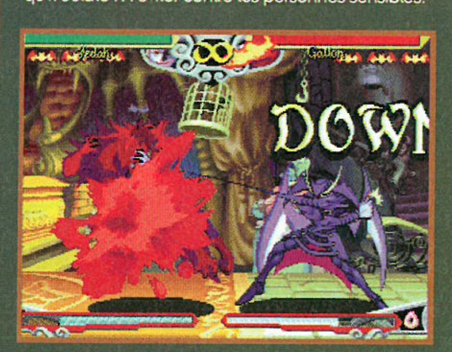
Jedah, le messie de l'enfer

Personnage horrible par excellence, Jedah se joue avec une nécessaire maîtrise de l'espace. Ses coups aux effets inhabituels permettent de jouer à contretemps et de surprendre les joueurs classiques à condition de se déplacer avec intelligence.

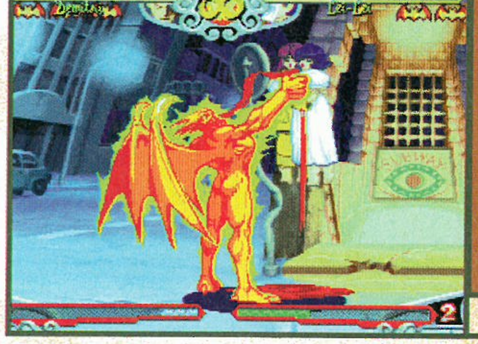




Un coup qui n'est pas dans la notice. Au corps à corps faites demi-tour arrière+pied, et Jedah se saisira de l'adversaire pour le remplir de sang jusqu'à ce qu'il éclate ! A éviter contre les personnes sensibles.







Une nouvelle furie pour Demitri le vampire: il transforme l'adversaire en jeune vierge avant de le (la) vider de son sang !



SORTIES  JAPON



Shining Force 3 Scénario 2

NBRE DE JOUEURS : 1
GENRE : Tactical-RPG
SAUVEGARDES : Oui (202 blocs)
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : Aucun
CONTINUE : Illimités
DIFFICULTÉ : Moyenne
SPÉCIAL : Compatible 3-1
EXISTE SUR : Rien d'autre
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : Appréciable

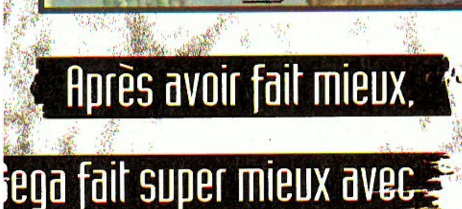
SHINING FORCE 3 SCÉNARIO 2

Ce visage ne vous dit rien ? C'est vous, dans le 3-1 ! Et c'est d'autant plus fort que cette même scène a eu lieu mais vue de l'autre côté !

Première bataille : les quais du port. Histoire de vous familiariser à la gestion du relief et autres dénivelés.



Shining Force 3 scénario 2 n'est pas, comme on pourrait le croire, une arnaque quelconque du genre «on vous ressort le jeu avec trois niveaux en plus et quelques monstres supplémentaires». Non, non, il s'agit bien d'un jeu à part entière qui génialement utilise les sauvegardes précédentes du scénario 1 (testé en officiel ce mois-ci). Souvenez-vous, dans le premier, on vous demandait en tout début de jeu d'attribuer des noms à trois héros ! Ces trois mêmes héros qu'on retrouvera dans les trois quêtes puisqu'un Shining Force 3 scénario 3 est en préparation. Vous voici donc dans la peau du prince Medion que vous avez bien souvent croisé dans le scénario 1 mais que vous allez jouer pour de vrai cette fois-ci. La console reconnaît automatiquement les sauvegardes de Shining Force 3-1 et modifiera le scénario du 3-2 en fonction des actions que vous aurez effectuées dans ce précédent volet ! Plus fort encore, vous croiserez le personnage que vous incarniez dans le 3-1 et comprendrez enfin bon nombre de subtilités scénaristiques !





Sega se lâche

Alors que le précédent volet était déjà techniquement très bon, Sega nous en propose un encore mieux ! Graphiquement plus fin, encore plus rapide et beaucoup plus détaillé lors des phases de combats,



Lorsqu'un personnage gagne un niveau, vous aurez désormais droit à une petite animation montrant sa joie.





EDITEUR .... SEGA-SONIC

DISPO. EUROPE ...... NOËL ? (EN PRIANT BEAUCOUP)

9/10

Shining Force 3-2 efface les (très rares) léfauts techniques du premier pour arriver à un niveau de quasi perfection. Le déroulement de l'histoire a beaucoup plus le pêche que le premier à qui on pouvait eprocher d'être un peu mou scénaristiquement parlant. Shining Force 3-2 fait nieux que le meilleur, il faut le faire ! Techniquement super abouti et passionnant à jouer, Shining Force 3-2 ne souffre que d'un seul défaut : il est tout en aponais. C'est bien dommage, d'autant plus que le jeu japonais reconnaît quand nême les sauvegardes françaises du 3-1. Un titre pratiquement parfait à qui il le manque que la traduction rapide de Sega France. Viiiite !

Greg


Les effets graphiques des sorts magiques ont subi eux aussi un sacré lifting. Du bon boulot, m'sieur Sega !

Une bataille de boucaniers

Dans cette bataille, vous devrez empêcher deux transfuges de s'échapper en prenant la mer. Malheureusement pour vous, les canons du bateau sont déjà armés et, de temps en temps, les quais sur lesquels vous vous trouvez seront pris pour cible. Attention à ne pas placer vos troupes à un endroit trop en vue.

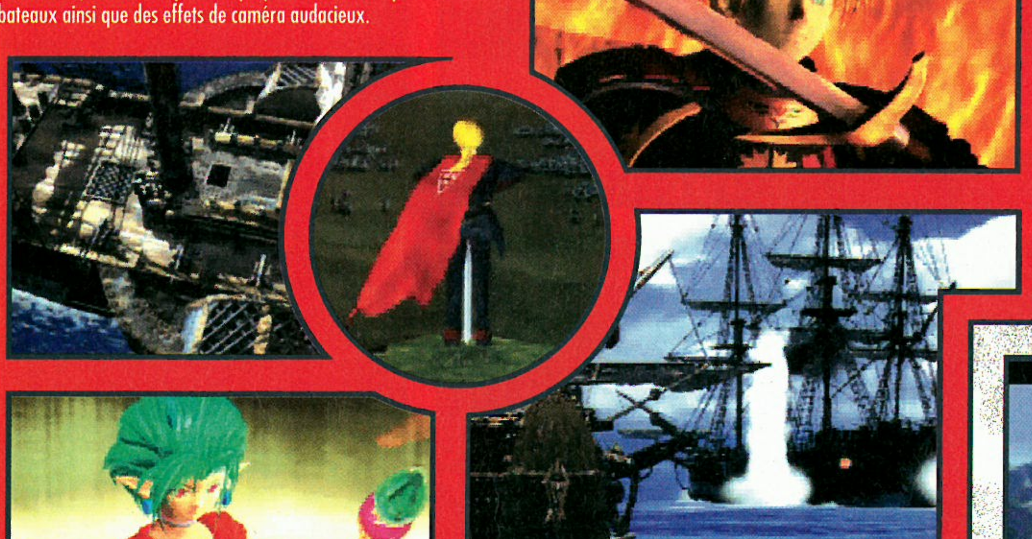




Graphismes améliorés, jouabilité rehaussée, la classe !

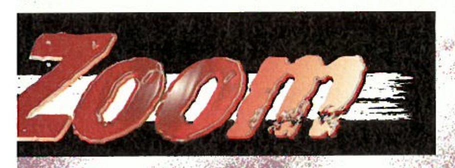
Classique mais efficace

Comme pour le scénario 1, une intro magnifique en plein écran bluffe tout le monde et prouve qu'avec un peu d'astuce on fait du bon boulot. Cette fois-ci, la cinématique nous propose une fantastique bataille de bateaux ainsi que des effets de caméra audacieux.







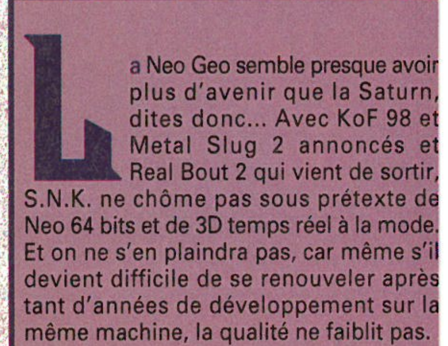


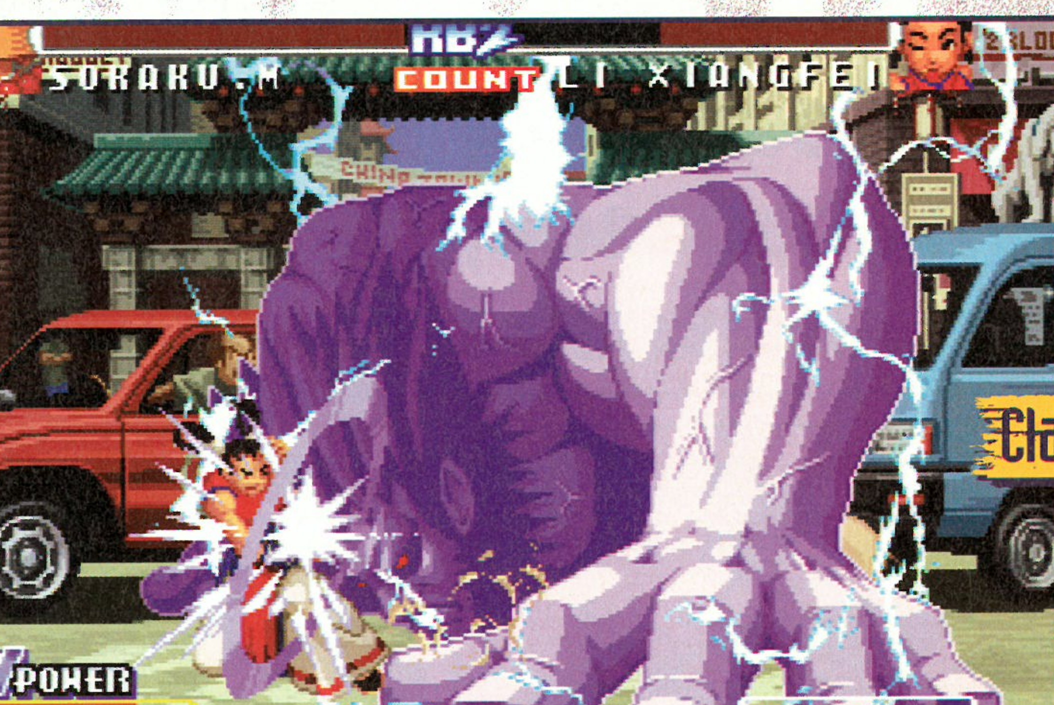
Fatal Fury Real Bout 2

NBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
GENRE : Bah, violent
SAUVEGARDES : Voui
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
CONTINUES : 3
DIFFICULTÉ : Moyenne
SPÉCIAL : 539 mégas, ça calme
EXISTE SUR : Arcade
COMPREHENSION DE LA LANGUE : Inutile



FATAL FURY REAL BOUT 2





Neo Geo's not dead... Le deuxième volet de la série Real Bout débarque à la force de ses 539 mégas !

La Neo Geo semble presque avoir plus d'avenir que la Saturn, dites donc... Avec KoF 98 et Metal Slug 2 annoncés et Real Bout 2 qui vient de sortir, S.N.K. ne chôme pas sous prétexte de Neo 64 bits et de 3D temps réel à la mode. Et on ne s'en plaindra pas, car même s'il devient difficile de se renouveler après tant d'années de développement sur la même machine, la qualité ne faiblit pas.

Classique et efficace

C'est ce qui pourrait résumer le sentiment laissé par plusieurs jours d'éclate sur RB2. La formule est restée intégralement la même depuis le Special, tout juste enrichie de deux persos bien sympas, de nouveaux coups, de musiques plus pêchues et de décors aux graphismes améliorés. Avec une cartouche aussi grosse, on se retrouve avec 22 persos et de quoi faire. Rien de bien neuf au niveau du gameplay, excepté des capacités de contre améliorées (en H power il est désormais possible de contrer avec n'importe quel coup spécial, furies y compris !), la possibilité de choisir entre des combats sur 1 ou 2 lignes et des variations sur les aptitudes de certains persos. Tung Fu Rue est devenu un





EDITEUR . . . . S.N.K.
DISPO. EUROPE . . . DANS OUATE' MILLE ANS

7/10

véritable tueur tandis que Maï est affaiblie. Techniquement, on a droit à du grand art, même si les différences d'animation par rapport au Special sont quasi-inexistantes. Le vrai changement reste évidemment les 2 nouveaux : Rick Strowd et Li Xiang Fei. Le premier est une sorte de boxeur taï plus costaud que Joe, le deuxième une jeune chinoise adepte de kung-fu. C'est Li qui tire la palme du meilleur challenger, avec des enchaînements rapides et destructeurs. Rick semble plus classique et moins convaincant. L'ensemble reste toujours aussi fun, jouable, avec plus de pêche et, au final, c'est toujours du très bon, très beau et très cher (1800 balles) S.N.K... La cartouche doit être assez dure à trouver, merci à Stock Games Clichy pour le prêt !

RaHaN

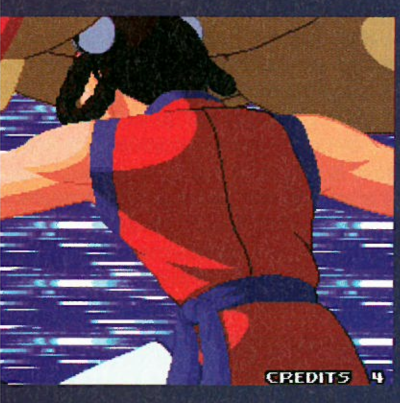


Geese devient un choppeur et son Raging Bull est désormais très facile à placer.



Un nouveau palier





S.N.K. a clairement affirmé le passage à un stade supérieur : 539 mégas, du jamais vu ! L'intro, très courte, tue grave. C'est bien simple, c'est animé comme un DA ou presque au point qu'on se croirait sur un jeu CD !



Sokaku reste le personnage aux coups les plus impressionnants...

Li Xiang se la joue homme ivre...

La petite nouvelle, Li, plaira aux fans de combos monstrueuses !





Tail Concerto

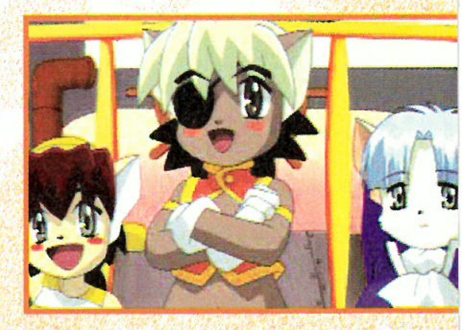
NBRE DE JOUEURS : 1
GENRE : Action-aventure
SAUVEGARDES : Oui (1 bloc)
NIVEAUX DE DIFFICULTE : Aucun
CONTINUE : A récupérer
DIFFICULTE : Difficile
SPÉCIAL : Utilise le pad vibrant
EXISTE SUR : Rien d'autre
COMPREHENSION DE LA LANGUE : Appréciable





Avant les combats contre les boss, vous aurez droit à quelques petits dialogues rigolos.

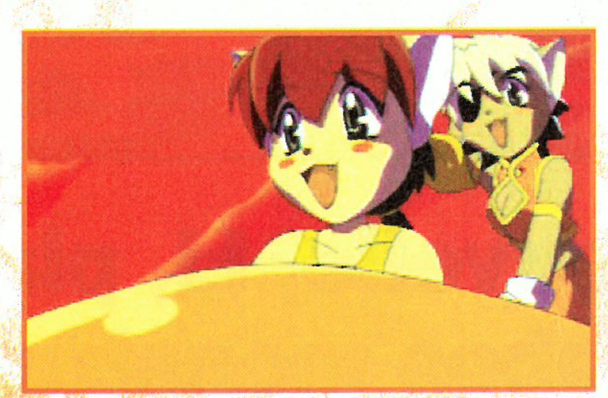




TAIL CONCERTO

Une aventure merveilleuse au pays des chats pirates et des chiens policiers

En plus d'être une gaufre d'origine belge (un peu de culture ne fait pas de mal), Waffle est le nom du héros que vous incarnez. Jeune chien policier qui vient d'arriver dans le service, Waffle est secondé par Panta, un jeune flic qui ne rêve que d'aventures et de batailles épiques, et par le "commissaire", vieux bouledogue qui passe son temps à hurler des ordres au pauvre Waffle qui ne demande qu'un peu de reconnaissance. De l'autre côté, vous avez la bande des chats noirs, des terroristes qui... terrorisent la région de Prairie, monde où les chiens vivent en paix. A la tête de cette bande de chats noirs, on retrouve trois soeurs : Alicia, Stea et Flea. La situation se complique lorsque Waffle et Alicia s'aperçoivent qu'ils sont des amis d'enfance, lorsque le stupide Cyan voudra voler la vedette à Waffle et surtout lorsque la princesse Teria, secrètement amoureuse de Waffle, se mettra à jalouser Alicia. Santa Barbarââââ !!! Heureusement, Tail Concerto ne se contente pas d'aligner bêtement les scènes d'action sans suivi scénaristique.



Les petits malins chez Zelda

Je n'aurai qu'un mot: waow ! C'est la première chose que j'ai dite face au niveau technique du soft. Difficile mais bien appréciable de constater que c'est un jeu Bandai. Car le truc en 3D super complexe et super coloré incroyablement fluide qu'on admire à l'écran est bien issu d'un emballage où se trouve le macaron de la société spécialisée dans la sortie de jeux

techniquement moyens. Graphiquement hyper mignon mais en même temps fourmillant de détails, Tail Concerto vous permet d'explorer tout un tas de lieux très différents les uns des autres, comme des complexes industriels, des navires de guerre ou encore des mines, voire des temples amazoniens anciens, ce qui évite la linéarité. Waffle étant un petit chien, il combat dans un robot aux bras super souples capables d'attraper un peu de tout, et surtout de capturer les affreux petits chats. Ce robot peut aussi cracher des bulles utiles pour attraper les petits chats qui courent ou détraquer les machines adverses. Au fil du jeu, le robot pourra aussi voler, augmentant ainsi un peu plus l'intérêt du jeu. Action, plate-forme, un peu d'aventure et des designs signés Nobuteru Yûki (Lodoss) font le reste pour ce jeu difficile mais accrocheur qui vous changera du très buggé Tomb Raider II. Oups !

Greg



EDITEUR . . . . BANDAI

DISPO. EUROPE . . . APPELEZ LA SPA





Le gros chat-tank vous tire dessus et vous écrase avec sa papatte si vous vous approchez d'un peu trop près.



Alicia et la Princesse vous font une scène. Il va falloir choisir c'est inévitable !

Une réalisation impeccable pour un univers super mignon



Dans le monde de glace, les effets de transparence sont très réussis.



Un classique du genre : le héros s'agrippe aux grilles et doit observer un timing précis pour éviter les souffles brûlants.



Pour traverser ce monde composé d'îles flottantes vous aurez besoin de votre fusée dorsale qui demande une certaine habileté.







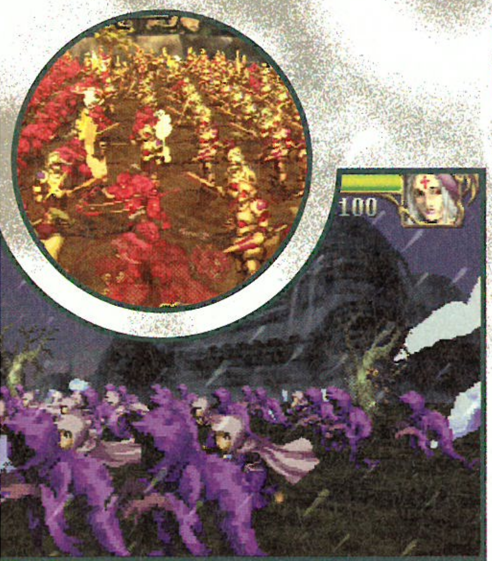


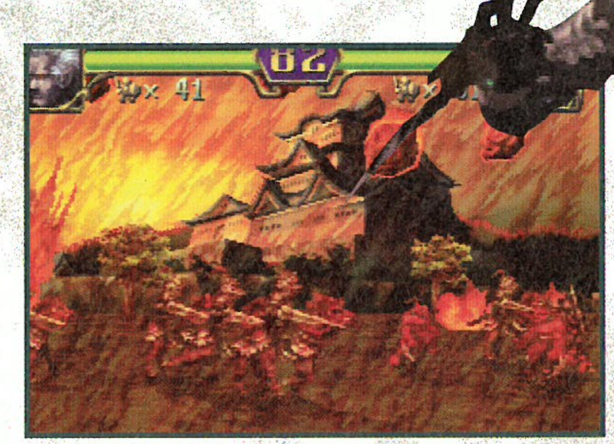
Dragon Force 2

NBRE DE JOUEURS : 1
GENRE : Wargame-RPG
SAUVEGARDES : Oui (90 blocs)
NIVEAUX DE DIFFICULTE : Aucun
CONTINUE : Illimités
DIFFICULTE : Difficile
SPECIAL : Rien
EXISTE SUR : Rien d'autre
COMPREHENSION DE LA LANGUE : Recommandée

SEGA SATURN

EDITEUR .... SEGA
DISPO. EUROPE .... AUTOMNE 98







7/10

DRAGON FORCE 2

Sur le continent de Legendria, il y a 8 royaumes dispersés assez anarchiquement sur chaque point stratégique. Dans chacun de ces domaines se trouve un seigneur, descendant des grands héros d'il y a 500 ans et qui se doit de perpétuer la tradition de sauveur de monde. Enfin en théorie, car selon le personnage que vous incarnerez, le scénario diffèrera. Certains ont des intentions très louables comme Elbers le jeune paladin blond ou encore Shen le gentil voleur qui prend aux riches, etc. Mais vous avez aussi des personnages plus tourmentés ! Comme dans le premier volet, tous auront leur classe particulière qui leur permettra d'utiliser des pouvoirs spéciaux ou encore de donner des ordres à des troupes différentes.





Comme dans le premier volet, les duels entre généraux se finissent généralement par une mort !

Meilleur, mais moins bon...

Dans l'absolu, Dragon Force 2 est identique au premier. Car s'il est meilleur sur bon nombre de points il est également moins bon sur d'autres. Ainsi, les graphismes sont beaucoup moins colorés que dans le premier opus. Les designs des personnages aussi, paraissant même parfois étranges. Sur la notice, ils ont tous l'air très beaux mais une fois à l'écran, allez savoir pourquoi, certains semblent avoir été dessinés par des parkinsonniens. Yeux tordus, visages asymétriques, beurk. Par contre, le jeu gagne en animation avec une carte plus jolie, plus fluide et des batailles plus rapides. Mais le plus gros changement du soft réside sans aucun doute dans le fait de pouvoir donner des ordres à deux unités en même temps. Cela permet en plus de faire des combinaisons incroyables pour des conflits d'enfer. Les menus de la cour du seigneur ont aussi été simplifiés et désormais les interrogatoires des prisonniers, les promotions des soldats et autres fonctions se feront par le biais d'icônes. Le 1 était culte, le 2 le deviendra sûrement. Un hit, mais Sega aurait pu graphiquement mieux s'en sortir...

Greg

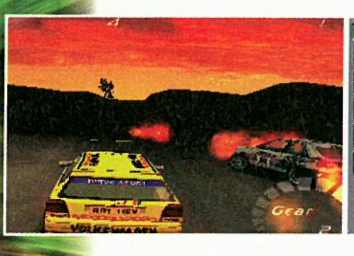
L'un des plus grands jeux de la Saturn a enfin une suite. Nouveaux monstres, nouveaux pouvoirs et nouveaux mondes à conquérir !



CAUTIONNÉ PAR LE DOUBLE CHAMPION DU MONDE 1996 ET 1997 TOMMI MÄKINEN



jeu compatible avec la nouvelle manette vibrant







EDITEUR DE CIRCUITS 3D INCLUS

130 COURSES
MODE 2 JOUEURS



L'ESPRIT DE COMPÉTITION













Europress

Sakura Taisen 2

NBRE DE JOUEURS : 1	CONTINUE : Illimités
GENRE : Aventure-Tactical	DIFFICULTÉ : Facile
SAUVEGARDES : Oui (90 blocs)	SPÉCIAL : Utilise la souris
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : Aucun	EXISTE SUR : Rien d'autre

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : Recommandée



EDITEUR . . . . .SEGA-RED

DISPO. EUROPE . . . SOUS LES CERISIERS YÉYÉ

SAKURA TAISEN 2

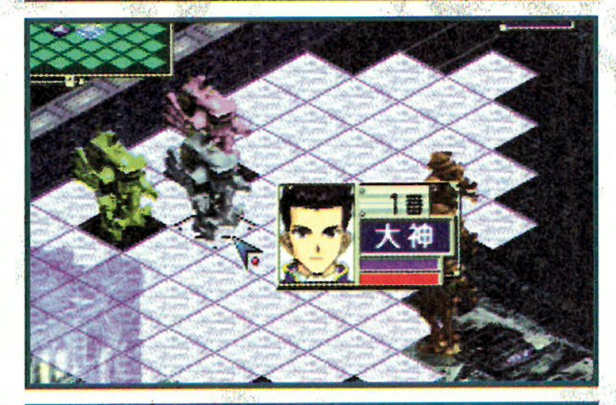
7/1



L'interface des combats est très claire malgré le japonais. La tête de votre pilote à droite indique sa condition. Si elle est amoureuse, elle fera un sourire niais mais sera une vraie furie au combat.

Une fois encore d'horribles forces démoniaques s'attaquent aux jeunes filles que vous commandez !







Sumire (prononcez Soumiré) est une jeune bourgeoise au caractère très soupe au lait mais qui cache une nature très romantique.

Sorti en 1996, Sakura Taisen créait une mini-révolution en proposant de mêler deux genres de jeux très populaires au Japon, à savoir le tactical et le jeu de drague. Suivant le concept du premier genre, vous vous retrouvez dans le Japon des années 30 à la tête du Teikoku Kagekidan, une unité de défense spéciale composée uniquement de jeunes filles. Pour garder l'incognito (le jeu est une grosse parodie des séries de robots japonaises), ces dernières sont toutes chanteuses, actrices ou danseuses dans le théâtre qui cache leurs robots à vapeur. Le joueur incarne Ôgami Ichirô, jeune commandant de cette unité un peu spéciale. Et, forcément, tout dégénère à partir de ce moment-là.

Ferraille, vapeur et super pouvoirs

Conçu comme un dessin animé, le jeu se déroule en différents chapitres chacun séparé par une bande annonce et, utilisant avec beaucoup d'habileté les diverses ficelles du genre, il propose une ambiance d'enfer. Tout commence par une introduction et la trame scénaristique se met alors en place (une des filles a un problème). En tant qu'Ogami, vous devrez aller discuter et être gentil avec votre équipe. C'est la partie aventure du jeu durant laquelle on doit gérer son attitude relationnelle avec ses troupes et où on peut draguer. Une fois que le scénario a bien progressé, on passe en mode combat comme dans un tactical classique avec vue de haut, déplacements délimités par des surfaces de couleurs et missions à remplir. Mais ce qui donne tout le charme au jeu, c'est l'interaction qui existe entre les deux parties, car les filles de l'équipe n'ont aucun point d'expérience. Seule votre gentillesse fera leur force au combat ! En gros, vous devrez vous montrer sympa avec elles et ne pas les vexer sinon elles seront minables une fois sur le champ de bataille. Un jeu fantastique à l'ambiance tordante, mais... en japonais.

Greg

EREMY MCGRATH
SUPER CROSS™ 98

On lui avait proposé une partie de jambes en l'air, mais il ne s'attendait pas à ça !



Sponsorisé par Jeremy McGrath, Champion du monde du SuperCross.

7 circuits en 3D. Possibilité de créer jusqu'à 30 circuits grâce à un éditeur de circuits.

3 modes de jeu : Championship, Fantôme, Practice.

Mode 2 joueurs sur écran splitté.

Jeremy McGrath
Champion du monde de SuperCross







Toutes les sort…

…es Japonais doivent fondre au …oleil avec l'arrivée de l'été. Et …ar le même phénomène les …orties de jeux du côté de …archipel nippon se font discrètes. …onclusion notre zapping est …aigrichon. Contrairement aux …ois précédents, l'actualité n'est …eut-être pas exclusivement en …port pour ce numéro de juin.



Armored Trooper Votoms (Wood-Kummen)

Le jeu existe en 2 versions : normal ou "deluxe", offert avec un super robot en plastique. Ce dernier est fantastique. Magnifiquement moulé, il contient un grand nombre d'accessoires hyper détaillés, et se paye le luxe d'être en plastique avec des parties métalliques. Entièrement articulé, il peut effectuer tout un tas d'actions, comme dans le dessin animé. En plus, il possède plein de gadgets et de matos, comme des chargeurs supplémentaires, des réacteurs, et même un sac de couchage pour le pilote. La classe. Le jeu ? Ah non, inutile, vraiment, passez votre chemin. On se demande bien pourquoi ils l'ont donné avec le robot...

Greg



2/10
EDITEUR : TAKARA
SORTIE EUROPÉENNE : MIEUX VAUT TOMS QUE JAMAIS...
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : APPRÉCIABLE



Twin Bee RPG

Un RPG dans un univers pastel et mignon qui n'est pas sans rappeler le monde merveilleux de Nintendo, voilà qui peut sembler étrange. Le joueur s'incarne lui-même après avoir été happé dans le jeu, et prend la place du héros habituel de Twin Bee qui a disparu dans un mystérieux brouillard qui endort les gens. Explorations, combats avec menus, coups de théâtre, tout est là pour que ce jeu réponde aux critères du RPG. La réalisation est très mignonne, mais ce titre est réservé aux enfants. Enigmes à deux francs, monstres gentils et gags tarte à la crème sont en effet légion. Si vous avez gardé votre âme d'enfant allez-y, sinon l'habitué de Final Fantasy VII que vous êtes ne pourra que s'indigner devant cette overdose de sucreries graphiques.

Greg





5/10
EDITEUR : KONAMI
SORTIE EUROPÉENNE : L'ABEILLE COULE... (À REPÉTER TRES VITE)
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

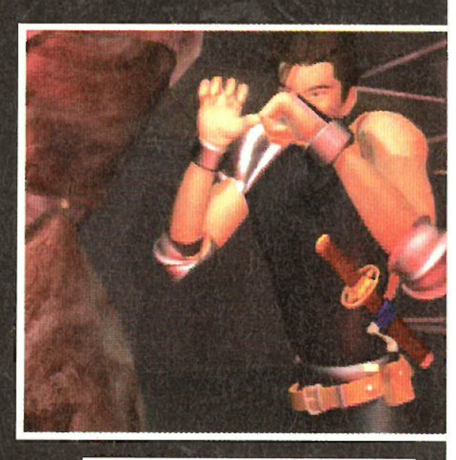


Enigma



Vous connaissez tous Resident Evil 2 ? Tomb Raider II ? Parfait. Mélangez, secouez un peu, prenez la partie recherche de Resident Evil, les bugs 3D de Tomb Raider en pire et voilà ! Vous avez Enigma. Ce jeu qui promettait beaucoup n'est en fait qu'un bon soft d'exploration/baston à la réalisation malheureusement assez limitée. 2 CD, 3 scénarios, 3 personnages et plein de scènes cinématiques au programme, c'est jouissif. Mais l'environnement du personnage est très laid, le jeu charge dès qu'on change de salle, et certaines énigmes ne pourront être résolues sans l'apprentissage du japonais. C'est dommage, le soft aurait pu être meilleur si la réalisation avait suivi. Une seconde carrière en France ? S'il est traduit !

Greg



5/10
EDITEUR : KOEI
SORTIE EUROPÉENNE : QUELLE ÉNIGME ! (PFFF NUL !)
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

es japonaises et US



G-Darius

Utilisant le même moteur que le désormais cultissime Raystorm, G-Darius, un shoot'em up avec environnement 3D et monstres cyber marins au design audacieux issus du poissonnier du coin, était promis à un bel avenir. Ben non. On commence à jouer, et c'est pas très beau. Et puis c'est lent. C'est long. C'est mou. Le jeu est mal dosé : soit c'est trop dur, soit c'est trop facile. Les boss sont super beaux, mais les décors super moyens. On y joue presque comme on regarde une émission de chasse sur TF1 à 3 heures du mat : sans comprendre vraiment pourquoi on est devant. C'est dommage, on peut y jouer à deux, et tout... Mais le jeu manque de pêche et semble trop linéaire pour intéresser plus d'une après-midi. Dommage...

Greg







5/10

EDITEUR : TAITO
SORTIE EUROPÉENNE : A LA PECHE AUX MOULEMOULEMOULES...
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE



Super Robot Taisen F Kanketsuhen



Le voilà enfin le second disque de la version Saturn du meilleur jeu de tactical-RPG (selon moi). Alors comment est-il ? Ben...comme l'autre. Quelques petites animations ont été rajoutées aux personnages qui hurlent leurs attaques, on a retouché quelques graphismes sur les Eva, mais pour le reste... rien. C'est juste la suite du premier, donc soit vous êtes fan, soit vous passez votre chemin, rien de plus. Ah oui, dans cette version-là on retrouve Daitarn 3 (come here !), Great Mazinger, Ideon, Gunbester et l'inédit MazinKaiser. J'adore, mais je suis certainement une espèce très rare...

Greg





9/10

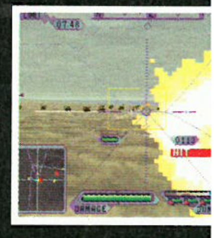
EDITEUR : BANPRESTO
SORTIE EUROPÉENNE : CHODENJI TATSUMAKIII !
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : APPRÉCIABLE

Gun Griffon 2

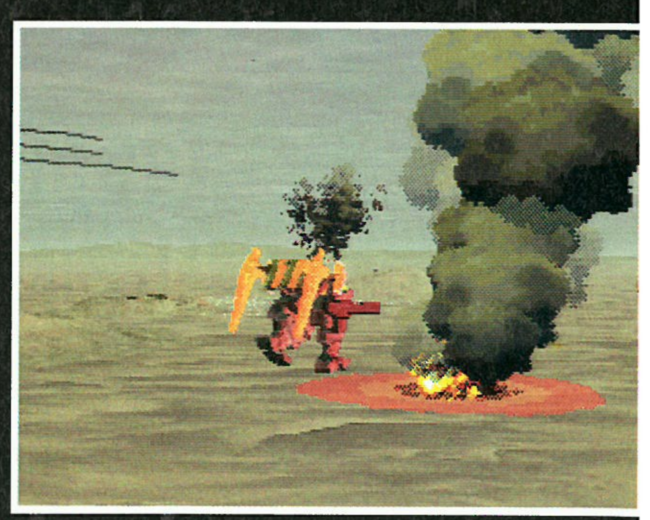
Gun Griffon était un grand grand jeu de la Saturn, et beaucoup de fans ont été extrêmement contents d'apprendre qu'un deuxième volet allait sortir. Pas moi, puisque, je n'avais jamais joué au premier. Chris et Jean, fans du premier, se sont jetés dessus avant de le lâcher immédiatement d'un "pouah" qui ne pouvait laisser présager d'autre chose que d'une daube. J'ai donc hérité du test supposé daubique. Et puis finalement non. C'est pas trop pouah c'est juste super confus. Mais j'aime bien, on peut piloter des robots, des hélicos, des tanks... Le problème, c'est que la réalisation n'est vraiment pas terrible, et que seule une vue de cockpit est disponible. Le jeu propose plein d'options géniales comme le jeu à deux dans le même cockpit ou le mode link, mais ça ne paraît pas suffisant pour faire du très étrange Gun Griffon 2 un hit. Pour les amateurs uniquement...

Greg











5/10

EDITEUR : GAME ARTS
SORTIE EUROPÉENNE : T'ES UN WARRIOR, MEC !
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE



l'espace multimédia

Maintenant, le vendredi c'est souris...

PLUG'IN : 20H - 22H

les INTERNAUTES prennent la PAROLE : 22H - 24H

et tous les jours,
PLUG'IN EXPRESS : 20H

ARNAUD CHAUDRON

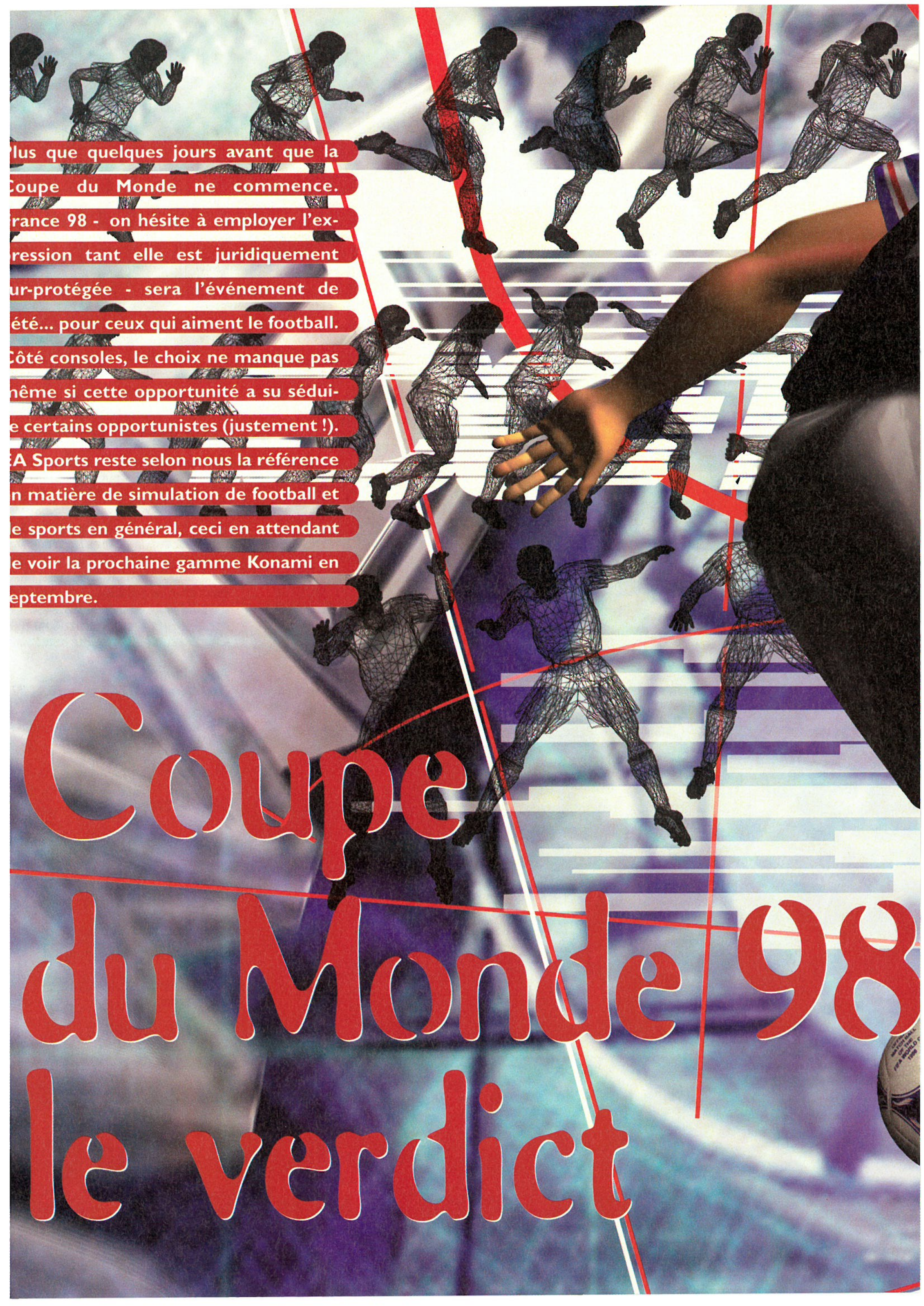
FRANCIS ZEGUT



Toutes les sorties du mois au crible

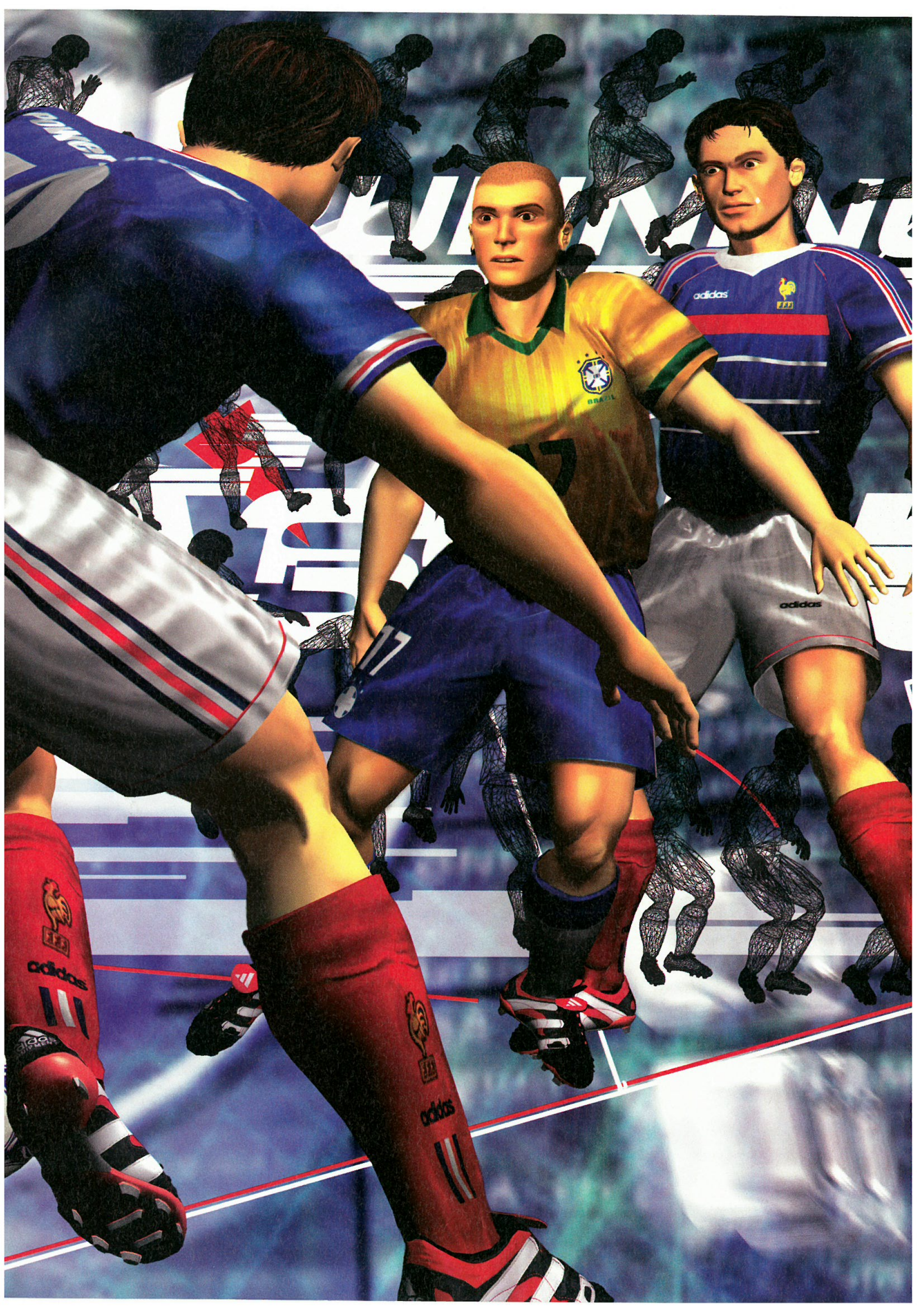


Un événement de taille ce mois-ci, la sortie de Shining Force 3, un petit bijou de RPG made in Sega qui n'a décidément rien à envier à Final Fantasy VII. La N64 demeure comme d'hab' assez peu présente mais parvient toutefois à nous surprendre avec l'excellent Forsaken 64. Pour fêter la Coupe du Monde nous vous avons bien sûr concocté un dossier Foot de 10 pages, l'occasion de constater qu'Electronic Arts demeure le maître incontesté du ballon rond virtuel. Un mois assez inégal finalement pour les possesseurs de PlayStation qui pourront toujours se laisser séduire par Vigilante 8 ou International Rally Championship. Mais, le meilleur reste à venir...



Coupe du Monde 98 le verdict

lus que quelques jours avant que la oupe du Monde ne commence. rance 98 - on hésite à employer l'ex-ression tant elle est juridiquement ur-protégée - sera l'événement de été... pour ceux qui aiment le football. Côté consoles, le choix ne manque pas nême si cette opportunité a su sédui-e certains opportunistes (justement !). A Sports reste selon nous la référence n matière de simulation de football et e sports en général, ceci en attendant e voir la prochaine gamme Konami en eptembre.


adidas
BRAZIL
17



Coupe du Monde 98

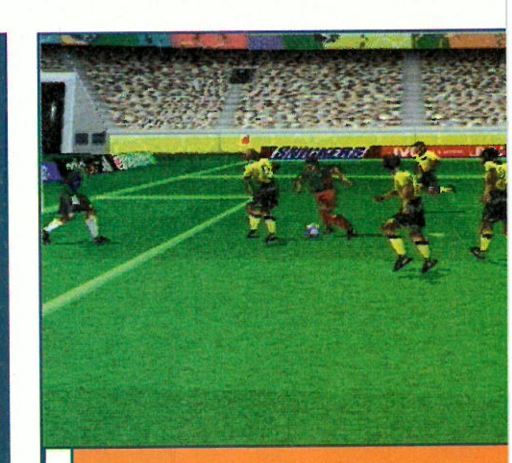
EDITEUR........... EA SPORTS GENRE ....SIMULATION DE FOOTBALL

Pour fêter la Coupe du Monde, EA sort l'artillerie lourde. Cette édition spéciale ne décevra pas les fans du ballon rond. Une excellente simulation qui n'a qu'un défaut : sa durée de vie.

PLAYSTATION

Okay, c'est vrai que sur ce coup-là, Electronic Arts a battu une sorte de record. Deux simulations de foot en l'espace de seulement 5 mois, bravo, les messieurs du marketing ont le goût du risque ! Il faudrait s'appeler Forrest ump pour ne pas voir l'opportunisme capialiste de cette sortie. Pourtant ceux qui se réparaient à jeter la pierre à l'éditeur se veront dans l'obligation de remettre leur lapidation plus tard car cette édition spéciale est loin d'être a réactualisation éhontée à laquelle nous nous étions ous préparés. Non, la gourmandise de l'éditeur ne s'est as faite, au détriment du respect du joueur. Nous le clanons haut et fort, Coupe du Monde 98 est une réussite udique incontestable. En effet, cette nouvelle mouture se aie le luxe de corriger toutes les imperfections majeures de FIFA 98, notamment les défauts d'IA ! Les matchs ont également gagné en intensité grâce à une vitesse de jeu (paramétrable) nettement plus véloce et à un scrolling moins heurté. Enfin, vos joueurs répondent instantanément aux injonctions du pad lors des frappes de balles aériennes. Le jeu est donc plus agréable et un poil mieux réalisé (nouvelles animations et textures affinées). Les développeurs sont aussi parvenus à retranscrire avec beaucoup de justesse l'atmosphère de cet événement sportif incontournable grâce à un habillage fastueux et une mise en scène vivante et dynamique. Un régal. Toutefois, toutes ces qualités ne nous empêcheront pas de pinailler sur certains détails : la faible durée de vie, le petit nombre d'équipes, la restriction des modes de jeu, et la difficulté inexistante en amateur et excessive en international. Que voulez-vous, nobody's perfect.

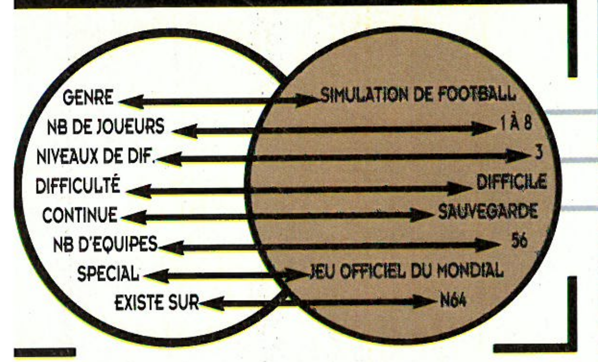
PlayStation



En mode pro. ou international, ce genre de percée tient de l'exploit.

Coupe du Monde 98

fiche technique







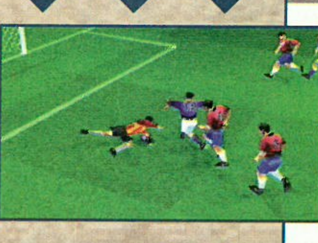
J'ai comme une envie soudaine de bouffer du poulet.



A la mi-temps, testez votre culture footballistique en répondant aux mini -Quiz

To bug or not to bug...

Ouf ! Finies les défenestrations de pad, désormais vous ne vivrez plus dans l'angoisse de voir votre goal se précipiter pour aller ramasser le ballon en dehors de la surface de réparation. Ses placements sont également plus cohérents, notamment sur les balles aériennes. Et contrairement à ce que nous avons pu constater sur la version N64, il ne se laisse pas surprendre par les tirs à ras de terre ou par les passes des défenseurs. A ce jour, nous n'avons détecté aucun bug de comportement.





La pluie influe légèrement sur les contrôles de balle.

Dans cette version, les défenses sont mieux organisées et leurs tacles plus efficaces.



Version PlayStation Vs version N64

Une fois de plus, c'est la version PlayStation qui remporte ce match. L'action est plus rapide, on ne retrouve pas l'effet de flottement dans les commandes qui caractérise tant la version N64, les tirs sont vraiment plus violents, les conditions météorologiques plus réalistes et la prise en main quasi-instantanée, enfin les gardiens se comportent mieux. Non, décidément, y a pas photo, on s'éclate plus sur la 32 bits de Sony.







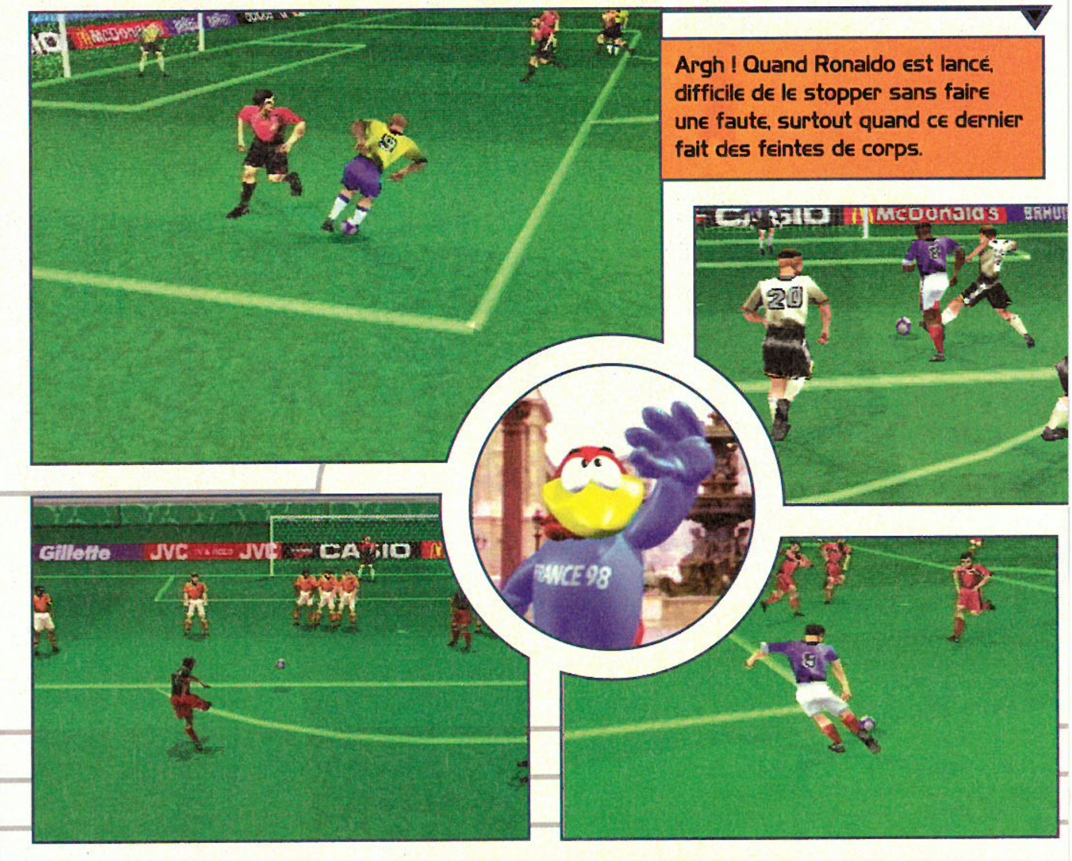
Des hymnes, des cérémonies, des explosions de joie, des tas de vidéos et de commentaires sur les résultats... l'ambiance de Coupe du Monde 98 est vraiment plus vivante que celle de FIFA.

Retour vers le passé

Coupe du Monde 98, c'est 40 équipes nationales, tous les joueurs sélectionnés (à quelques détails près) mais également un mode caché qui, si vous remportez le titre, vous permettra de revivre les grands moments des finales de 1930, 1938, 1950, 1954, 1966, 1970, 1974 et 1982. Soit au total 16 équipes supplémentaires composées de joueurs de légende comme Pelé, Socrates, Beckenbauer. Une occasion en or pour inverser le cours de l'histoire en allant par exemple venger la France en effectuant une opération punitive sur les tibias de ce psychopathe de Schumacher ! Cool.







Argh ! Quand Ronaldo est lancé, difficile de le stopper sans faire une faute, surtout quand ce dernier fait des feintes de corps.



	J	G	N	P	p	c	Pts
Brésil	2	2	0	0	6	3	6
Maroc	2	1	0	1	4	4	3
orvège	2	1	0	1	3	3	3
Ecosse	2	0	0	2	2	5	0

En mode Coupe du Monde, les résultats sont cohérents





Un gameplay et une réalisation au top, mais une durée de vie limitée

La patte EA Sports

If it's in the game, it's in the game ! Cette nouvelle mouture, vous vous en doutez, ne trahit pas le slogan d'EA en matière de management. Création de joueurs, choix des tactiques, des formations, de la disposition des joueurs sur le terrain, gestion des remplacements, des tireurs... Il est même possible de définir le niveau d'agressivité et le potentiel offensif de chaque joueur. Les habitués ne se sentiront pas lésés, les autres risquent de trouver l'interface un peu lourde.

NOTES

17 — technique
Quelques petites améliorations n'échapperont pas aux habitués. IA presque parfaite.

17 — esthétique
Les joueurs sont très bien modélis les textures ont été affinées. Lég ment plus beau que FIFA 98..

18 — animation
Un jeu plus rapide, des mouveme mieux décomposés et une ambia générale plus vivante.

18 — maniabilité
Les actions sont encore plus spon nées que dans la précédente versi Le point fort de cette édition spéci

17 — sons
Musiques entrainantes, foule expr sive et commentaires dans le ton. Gin est heureusement peu bavard...

15 — durée de vie
La Coupe du Monde remportée da les trois modes de difficulté, y a p grand-chose à faire.

+ plus
L'environnement de la Coupe du Mon Le gameplay et la réalisation irréprocha

– moins
Durée de vie inférieure à celle de FIFA Interface un peu lourde.

Intérêt
Pour les accros 8/10
7/10 Pour les autres

AVIS — Willow

Je suis un super fan de foot, j'achète les yeux fermés Coupe du Monde 98 mais je ne me sépare en aucun cas de FIFA 98. Ces deux simulations sont des produits complémentaires bénéficiant d'ambiances et de modes de jeu totalement différents. Bien que la durée de vie de ce titre soit plus limitée, le gameplay et l'IA ont été améliorés de façon suffisante pour que vous vous laissiez séduire.

AVIS — Trazom

Ce qu'a réussi Electronic Arts est une vraie prouesse. Deux jeux de grande qualité en l'espace de quelques mois, voilà qui est fort. Dommage que le jeu officiel soit plus limité que la première mouture, malgré les changements techniques évidents. Certains vont craquer (j'en suis !), d'autres pas. Mais avec tout le battage médiatique de la Coupe du Monde, il sera difficile d'y résister...



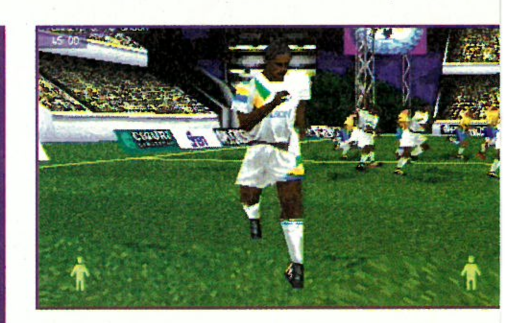
ADIDAS POWER SOCCER 98

EDITEUR............ PSYGNOSIS GENRE........... SIMULATION DE FOOT

Adidas Power Soccer 98 promettait monts et merveilles. Au final, Psygnosis et Shen nous font le coup du pétard mouillé. Eh oui, n'est pas Electronic Arts qui veut.

PLAYSTATION

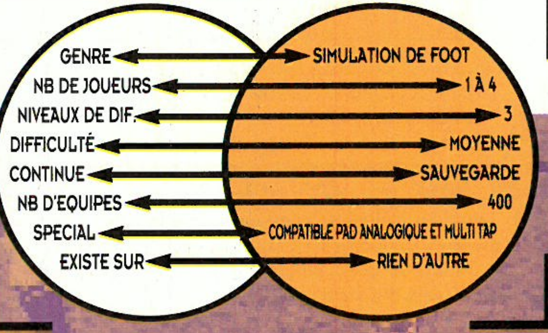
Que s'est-il passé ? Ce qui devait être l'une de simulations de ballon rond les plus enthousiasmantes du mois de juin n'est en fait qu'une énorme déception. Pourtant Shen avait pratiquement tous les atouts en main pour faire de cette édition spéciale le challenger direct de Coupe du Monde 98 : 400 équipes (clubs et équipes nationales), une base de données de plus de 10 000 footballeurs, 34 stades, 120 nations, 12 modes de jeu... Difficile de faire plus complet n'est-ce pas ? Et puis le studio parisien n'en est pas à son premier coup d'essai ; APS 2 sans être une bombe bénéficiait d'un feeling arcade plutôt plaisant. Malheureusement, si ce nouveau cru corrige en partie les imperfections techniques dont souffrait le précédent volet (essentiellement la qualité de la motion capture), le jeu témoigne d'aberrations ludiques impardonnables qui handicapent sérieusement le gameplay. La première concerne la vitesse de jeu. Cruel constat, vos joueurs se traînent comme des limaces qui auraient avalé une plaquette de Xanax dosé à 0,50 mg, résultat les matchs sont aussi dynamiques qu'une enquête de l'inspecteur Derrick. Autre tare, et non des moindres, la gestion du joueur le plus proche du ballon se révèle être plus que douteuse pour ne pas dire catastrophique. En effet, lorsque l'adversaire vous dérobe le ballon, le CPU vous fait perdre sans raison le contrôle de votre joueur au profit d'un autre carrément trop éloigné, il faut alors presser la touche R1 pour retrouver le contrôle du bon joueur. Comme l'ordre se déclenche après un laps de temps, vous êtes dans le vent et ça devient très rapidement pénible. L'IA, quant à elle, n'est guère plus convaincante, les défenses réagissent mal, hésitent, laissant souvent des trous béants dans la surface de réparation, vos attaquants exploitent de façon laborieuse les schémas tactiques et le gardien se laisse souvent piéger de façon idiote. Voilà qui ne devrait pas trop inquiéter EA.

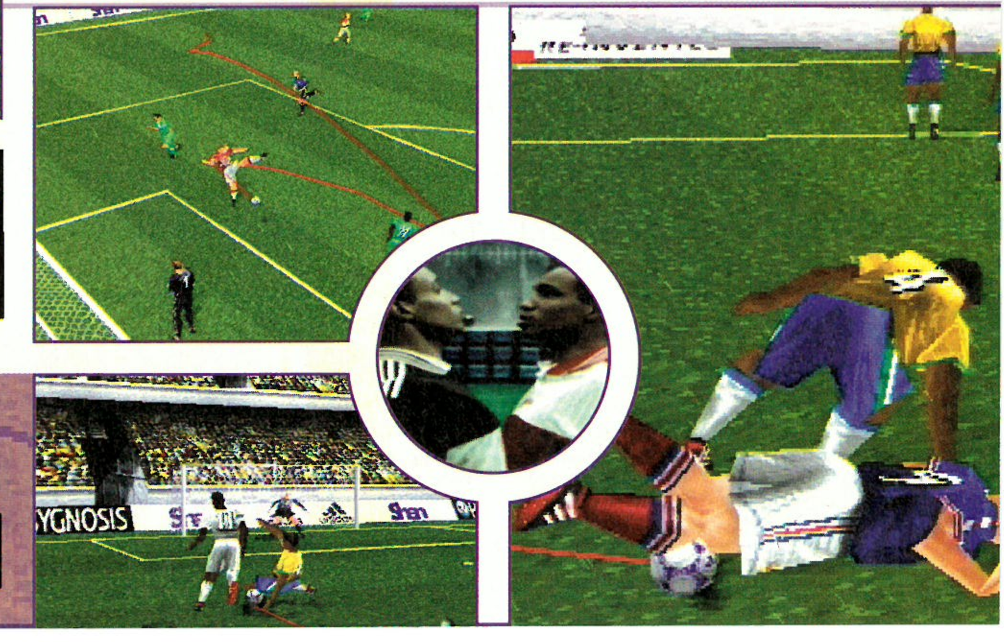




Adidas Power Soccer 98

fiche technique







Les options ne rendent pas les coups



Côté mode de jeu, Adidas Power Soccer 98 se défend plutôt bien. De ce point de vue là, il est même carrément plus complet que le dernier titre d'EA Sports. En effet, non seulement vous aurez la possibilité de disputer la Coupe du Monde mais en plus vous pourrez vous lancer dans une multitude de tournois et de championnats : Ligue des Champions, Coupe des vainqueurs de Coupe, Coupe de l'UEFA, Copa America, Copa Libertador, Coupe d'Afrique des clubs champions et Coupe d'Afrique des nations. Ça en fait des équipes, hein ? Ouaip ! Plus de 400 môsieur, soit 120 pays ! Voilà qui aurait pu excuser des choix tactiques et des options de management un peu minces, malheureusement la jouabilité en a décidé autrement. Quel gâchis.





Pressing défensif inexistant



Lorsqu'on voit ces photos, on pourrait penser que mes défenseurs font circuler le ballon dans la surface de réparation pour gagner de précieuses secondes. Nan ! Ce sont les attaquants de l'équipe adverse qui font mumuse en toute tranquillité avec les nerfs de mon pauvre gardien. Les défenseurs eux, sont un peu plus loin et attendent bêtement les bras ballants que ça se passe !

NOTES

PlayStation

14 — technique
Le moteur 3D est assez lent, les b sont nombreux et l'IA demeure imparfaite.

13 — esthétique
Le jeu tourne en 512x256 mais modélisation des joueurs est grossi

13 — animation
Les mouvements sont bien déco posés cette fois, mais l'action est d lenteur horripilante.

11 — maniabilité
La sélection du joueur le plus proc du ballon est mal gérée et globa ment la jouabilité est brouillonne.

07 — sons
Une ambiance sonore dépouillée, musiques nulles et des commentai d'Yves Lecoq soap-horrifiques...

10 — durée de vie
400 équipes, des modes de jeu co plets mais une jouabilité approxim tive qui tue l'envie de jouer.

+ plus
Les modes de jeu et les équipes. La motion capture.

– moins
La lenteur des actions. Le gameplay et l'IA.

Intérêt 5/10

AVIS — Willow

Mis à part les nombreuses équipes et les modes de jeu fournis, je vois mal ce qui pourrait séduire les amateurs de foot. C'est lent, ça manque de pêche et les défauts d'IA sont difficilement acceptables. APS 98 ne supporte la comparaison avec Coupe du Monde 98, ni en terme de gameplay, ni techniquement. Franchement, le précédent volet était bien plus amusant.

AVIS — Trazom

À force de trop vouloir bien faire, Shen s'est quelque peu planté. Prometteur au départ (conçu en quelques mois, il est vrai), APS 98 est au final décevant. Le plaisir de jeu, qualité essentielle d'un titre, est brisé net par une IA à la ramasse et une vitesse d'animation déplorable. Dommage, car l'habillage et les options étaient vraiment de bon augure...



World League Soccer 98

EDITEUR............... EIDOS GENRE............. SIMULATION DE FOOT

Avec World League Soccer 98 Eidos tente sa chance dans le monde très concurrencé du football. Un soft qui n'est pas sans rappeler un jeu culte bien connu des possesseurs d'Atari ST et d'Amiga, mais ça ne suffit pas...

PLAYSTATION

Impossible de ne pas évoquer avec une certaine nostalgie Sensible Soccer lorsqu'on s'essaye, le temps d'un match, à World League Soccer 98. Le titre d'Eidos reprend effectivement la plupart des éléments de ce jeu culte sorti vers la fin des années 80 sur Atari ST et Amiga. Contrôles simples et intuitifs, gameplay technique, cette simulation de foot est loin d'être le jeu d'arcade pur et dur annoncé par l'éditeur. Un fois sur le terrain, le joueur se rend vite compte que la moindre erreur d'appréciation dans une passe ou dans une accélération engendre une contre-attaque meurtrière de la part de la machine. Il est absolument impossible de pratiquer un jeu bourrin. En effet, tout le gameplay de ce titre est basé sur votre capacité à faire circuler le ballon et à trouver ou plus exactement à provoquer une faille dans le schéma défensif de l'équipe adverse qui organise son jeu avec une efficacité parfois redoutable. Toutefois, bien que bénéficiant d'options de management, de modes de jeu relativement complets (création de joueur, possibilité de customiser ses tournois et ses championnats) et d'une Intelligence Artificielle somme toute correcte, World League Soccer 98 demeure globalement moins ambitieux techniquement que Coupe du Monde 98 (graphismes en high rez' simplistes, habillage minimaliste) et se révèle à terme bien moins passionnant à jouer. Les possibilités tactiques sont quand même plus restreintes : la différence entre la course et l'accélération étant quasiment imperceptible le rythme des matchs y est également moins soutenu, l'ambiance générale du soft n'est pas très motivante et le CPU réagit souvent de la même manière d'une rencontre à l'autre, surtout en attaque. Bref, tout ça est un peu trop molasson pour que les vrais amateurs de foot puissent laisser libre cours à leurs instincts de Ronaldo.

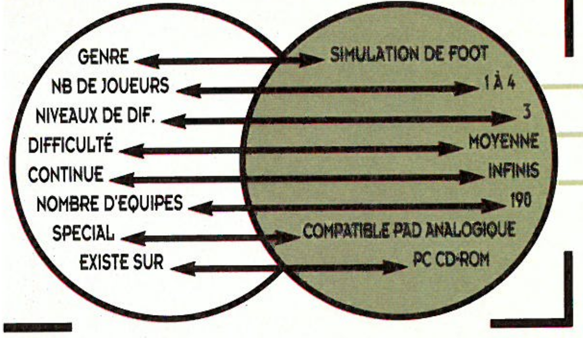
PlayStation



Le point fort du soft : une prise en main immediate et des commandes simples pour des gestes spectaculaires.

World League Soccer 98

fiche technique



GENRE	SIMULATION DE FOOT
NB DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIF.	3
DIFFICULTÉ	MOYENNE
CONTINUE	INFINIS
NOMBRE D'EQUIPES	190
SPECIAL	COMPATIBLE PAD ANALOGIQUE
EXISTE SUR	PC CD-ROM



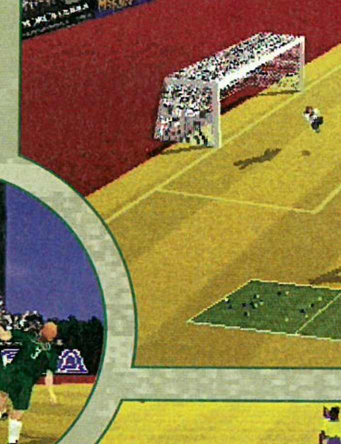
World League Soccer propose trois types de vue et trois niveaux de zoom. Les angles les plus eloignes sont evidemment les plus confortables.



Lors des coups francs, vous pourrez placer votre mur. Sympa.

Version Saturn vs version PlayStation

Vous vous en doutez, les différences entre les deux versions sont essentiellement d'ordre graphique. Sur Saturn, les textures sont évidemment moins fines et le jeu tourne en moyenne résolution. En gros, c'est moins beau. Pour le reste c'est kif kif bourricot. On retrouve les qualités (un gameplay plutôt technique) et les défauts de la version PlayStation (un manque évident de dynamisme). Maintenant il faut savoir que l'intérêt de ce soft se situe largement en deçà de World Wide Soccer 98 qui reste actuellement la référence footballistique sur Saturn.





Un soft sympathique qui hésite trop entre le moyen et le bon





Un goal efficace

Dans World League Soccer 98, les sorties des gardiens sont vraiment efficaces. Ainsi, ils ne laisseront jamais l'adversaire pénétrer impunément sur leur territoire sans rien tenter. En tir direct vous aurez également pas mal de problèmes pour les tromper. Car, même en brossant votre ballon, ces derniers feront tout pour vous briser le moral en captant la balle ou en la repoussant. Par contre, ils montrent de très légers signes de faiblesses sur les centres suivis d'une reprise de volée d'une tête ou d'un retourné. Encore faut-il maîtriser ces techniques...





NOTES PlayStation

13 — technique
Il tourne en haute réz' et en 30 im[...] par seconde. IA correcte mais [...] phismes un peu pauvres.

13 — esthétique
Les textures et la modélisation [...] assez simples. Le terrain sembl[...] début démesuré.

14 — animation
Le scrolling est d'une fluidité ex[...] plaire. Motion capture réaliste [...] peu variée.

16 — maniabilité
Les contrôles sont simples et intui[...] Mais, en accélération, le jeu n'est [...] convaincant.

14 — sons
Ambiance classique. Les comm[...] taires de Peter Barkley et Ray Willi[...] sont plutôt agréables.

14 — durée de vi[e]
190 équipes, de nombreux modes [...] jeu mais contre le CPU les part[...] deviennent vite monotones.

+ plus
Un gameplay technique.
Des contrôles simples.

– moins
Une réalisation décevante.
Le manque de pêche.

Intérêt 6/10

AVIS

Willow

Un titre plutôt sympathique même s'il n'atteint pas le niveau de Coupe du Monde 98. La prise en main est immédiate, le jeu assez technique, bref, Eidos s'en est plutôt bien sorti malgré une réalisation limite paresseuse. Malheureusement, ça ne suffit pas à nous faire oublier le dernier jeu d'Electronic Arts.

Trazom

Mine de rien, Eidos a réussi là un joli coup. Certes, WLS 98 n'est pas le meilleur dans sa catégorie, mais il n'en demeure pas moins très plaisant à jouer. Les phases de jeu sont réalistes et certaines actions sont vraiment intéressantes. Dommage que l'environnement graphique soit trop pauvre et que l'animation manque de punch. Un titre sympathique tout de même qui, pourtant, ne fera pas d'ombre à Coupe du Monde 98.



Forsaken 64

EDITEUR............ ACCLAIM GENRE.......... SHOOT 3D

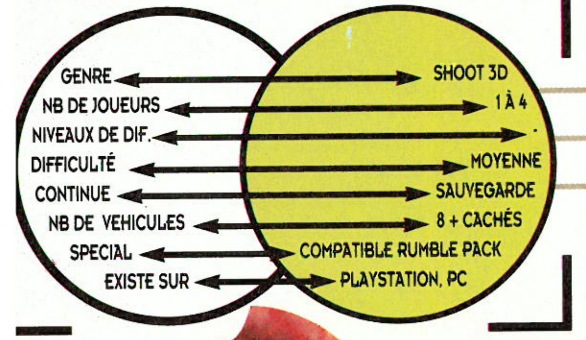
En démo sur PlayStation dans le dernier numéro, Forsaken débarque dans sa meilleure version ! Possesseurs de N64, courez à vos sacs-à-gerbe...

Je rappelle brièvement le principe pour ceux qui n'auraient pas bien suivi : Forsaken est un shoot'em up en vue subjective qui, contrairement à ce qu'on trouve habituellement dans le domaine, se joue réellement dans les 3 dimensions, comme Descent auparavant. Donc, oubliez vos marques, vous allez devoir vous en sortir aussi bien la tête en haut qu'en bas. Pour ce qui est du scénario, tout a lieu dans le futur. On joue des pourris, chasseurs de primes et il faut, en gros, tout casser. Voilà pour les rappels, passons maintenant aux différences qui existent en comparaison de la version PlayStation déjà fort réussie. Sur le plan technique, ça n'a clairement plus rien à voir ! On peut très objectivement décerner à Forsaken 64 le titre de jeu le plus réussi techniquement chez les éditeurs tiers. C'est d'une beauté hallucinante, fluide et exempte des syndromes "trop de flous" et "couleur caca d'oie". C'est aussi 20 fois plus rapide, sans entamer l'excellente maniabilité parfaitement réglée grâce au stick analogique. Les stages sont spécifiques à cette version et le gameplay un peu différent : les niveaux s'apparentent à des missions avec un objectif précis, alors que ceux des versions PC et PlayStation demandaient de trouver la sortie. Par ailleurs, si les ennemis restent les mêmes, on rencontre davantage de boss plus impressionnants encore. Enfin, le mode multi-joueurs est une petite merveille : aussi jouable splitté en 2 qu'en 4. Il est en outre possible de jouer contre des chasseurs dirigés par la machine et ce avec n'importe quelle combinaison : 2 humains / 2 CPU, 3 humains / 1 CPU, etc. Et leur intelligence rend le challenge plutôt corsé. Ajoutons à tout cela le mode caché, des armes et bonus nombreux et bien pensés (ce sont les mêmes que dans les autres versions), une durée de vie à toute épreuve, et nous voilà forcés d'avouer que Forsaken 64 est une bombe !

Forsaken 64

fiche technique

GENRE	SHOOT 3D
NB DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIF.	-
DIFFICULTÉ	MOYENNE
CONTINUE	SAUVEGARDE
NB DE VEHICULES	8 + CACHÉS
SPECIAL	COMPATIBLE RUMBLE PACK
EXISTE SUR	PLAYSTATION, PC



Le Trojax projette des cercles bleutés qui peuvent être plus ou moins puissants selon la durée de pression exercée sur le bouton de tir.



Ce niveau est placé sous le signe de l'eau. Situé dans le métro de New York, vous y serez immergé 90 % du temps.

Un mode caché

Lorsque vous terminez le jeu pour la première fois, vous gagnez l'accès au mode battle. Le principe est simple, il y a 3 coupes à remporter : bronze, argent et or. Pour cela, vous devez éliminer successivement les autres chasseurs de primes lâchés dans un niveau et contrôlés par l'ordinateur. À chaque coupe remportée, vous ouvrez l'accès à de nouveaux niveaux, à d'autres persos, des cheat modes, etc. Bonne chance, l'ordinateur est très coriace !





De nouveaux labyrinthes

Les niveaux de Forsaken 64 sont totalement inédits et exploitent plus la 3D que les autres versions. Déjà labyrinthiques sur PlayStation, les niveaux version N64 sont des dédales qui vous donneront du fil à retordre, avec moult passages différents au sol, sur les murs et au plafond...



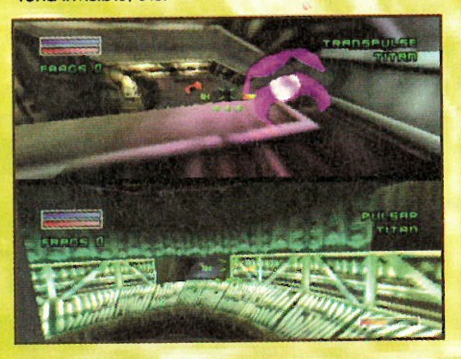






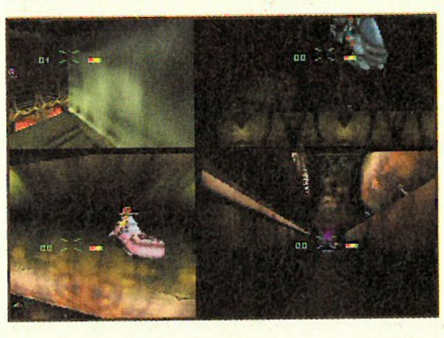
A 4 c'est mieux

Pour une fois qu'un mode 4 joueurs est jouable et que chaque split de l'écran comporte tous les détails du mode solo, autant le signaler. Simplement, en photo, ça ne rend pas grand-chose. Les quelques photos suivantes sont donc à deux. Si vous choisissez d'inclure des joueurs CPU, ils auront aussi leur propre écran. Enfin, de nouveaux bonus font leur apparition à plusieurs, comme le Stealth Mantle qui rend invisible, etc.









Dans ce niveau, ils vous faut escorter ce drone. Tourner les aiguillages et le protéger en meme temps, c'est pas gagné !

VOUS DEVEZ TROUVER ET DÉTRUIRE LE PROTOTYPE DU VAISSEAU DE GUERRE, DREADNOUGHT.

Les objectifs des missions sont la seule condition a remplir dans cette version. Pas besoin de trouver la sortie.

Une version N64 meilleure sur tous les plans

Enrichi en vitamine B(oss)

C'était un des quelques reproches qu'ont pouvait formuler à l'égard de la version PlayStation : le manque de boss impressionnants. Sur N64, vous en aurez pour vos sous puisqu'on en rencontre environ tous les 4-5 niveaux. En voici un petit panel.



Ces ennemis, s'ils ne sont guère impressionnants, disposent d'une mobilité exaspérante...

NOTES

Nintendo 64

19 — technique
Force est de constater que mêm 4, en pleine baston, la fluidité et détails sont là.

17 — esthétique
Les persos et ennemis sont moye mais les effets graphiques et textu superbes.

16 — animation
Les ennemis sont certes réduits à polygones simples, sans anims, m tout bouge très bien.

17 — maniabilité
Vu la difficulté de la tâche, on p dire que c'est réussi. Le stick anc gique est très confortable.

13 — sons
Les musiques ont la pêche m donnent mal au crâne. Les bruitag sont classiques.

18 — durée de vie
Tout y est. Difficulté, niveaux cach mode caché, multi-joueurs param trables.

+ plus
Une réalisation au top, durée de v excellente.

– moins
Des musiques répétitives.
La meilleure version mais la plus vomitiv

Intérêt 9/10

AVIS — RaHaN

La version PlayStation m'avait déjà convaincu. Mais c'est sur N64 que le titre prend toute son ampleur, étant une réussite incontestable sur tous les plans. De plus, pour une fois, on est gratifié d'un mode 4 joueurs soigné, jouable et fun. Que demander de plus ? Et bien de pouvoir y jouer sans choper l'envie de vomir du siècle...

AVIS — Trazom

Depuis Descent, j'ai toujours eu la tête un peu à l'envers. Forsaken sur N64 ne m'a certes pas arrangé. La version PlayStation était déjà extraordinaire, celle-ci l'est plus encore. Notamment grâce à son jeu à quatre simultanément. Ajoutez à cela une durée de vie gigantesque et des options à la pelle, et vous obtenez l'un des titres indispensables de la N64 !



Vigilante 8

EDITEUR............ ACTIVISION GENRE .... COURSE/TIR

Que Vigilante 8 vous fasse penser à Interstate est normal : il en est issu ! Le principe reste le même, avec au programme des engins sur quatre roues surarmés et à la clé un plaisir de jeu grandiose.

PLAYSTATION

Vigilante 8 vous propose, sur un scénario de "pénuries de ressources» à la Mad Max, d'incarner un membre de gang dont la seule ambition est de réduire en cendres les véhicules de ses adversaires. Coyotes, Vigilantes... Il ne tient qu'à vous de choisir votre camp et de partir à l'assaut des différents challenges imposés par le jeu. Douze véhicules différents sont disponibles (plus un caché) ainsi que dix terrains de jeu très variés puisqu'ils vous font traverser une piste de ski, un cimetière d'avions, une ville perdue ambiance western, une autre plus branchée avec son casino... Le dépaysement est donc assuré et les affrontements peuvent se dérouler de jour comme de nuit. Question sensations, Vigilante 8 fait dans la simplicité, avec des commandes d'accélération, de frein, une mitraillette de base, etc. En quelques minutes, on peut déjà s'amuser, au volant de son engin, à effectuer de vrais dogfights. Puis, petit à petit, les subtilités apparaissent : on récupère d'abord de nouvelles armes (missiles, mines, mortier, bouclier...) qu'on apprend à utiliser, on se rend compte qu'on peut jouer avec le relief du terrain, on se cache derrière des élévations, on se sert d'une pente comme d'un tremplin, on tourne brusquement derrière un bâtiment pour éviter un missile, etc. Le bourrinage laisse un peu de place à la stratégie primaire et aux réflexes, et les parties se révèlent grandioses entre adversaires d'un même niveau. Si Vigilante 8 semble être un jeu simpliste et, a priori, sans prétentions, la qualité étonnante de sa réalisation et le fun qu'il procure en font, de façon assez surprenante, un titre d'exception qui a tout à fait sa place aux côtés des Auto Destruct et autres Destruction Derby...

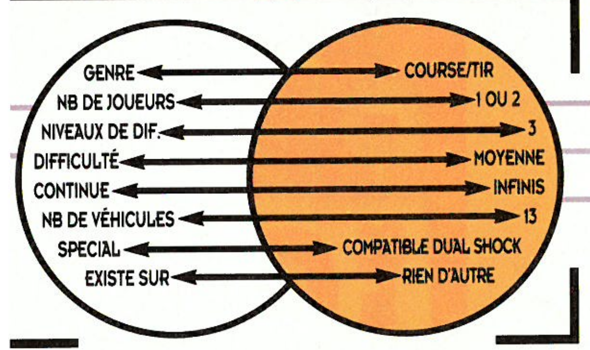
PlayStation



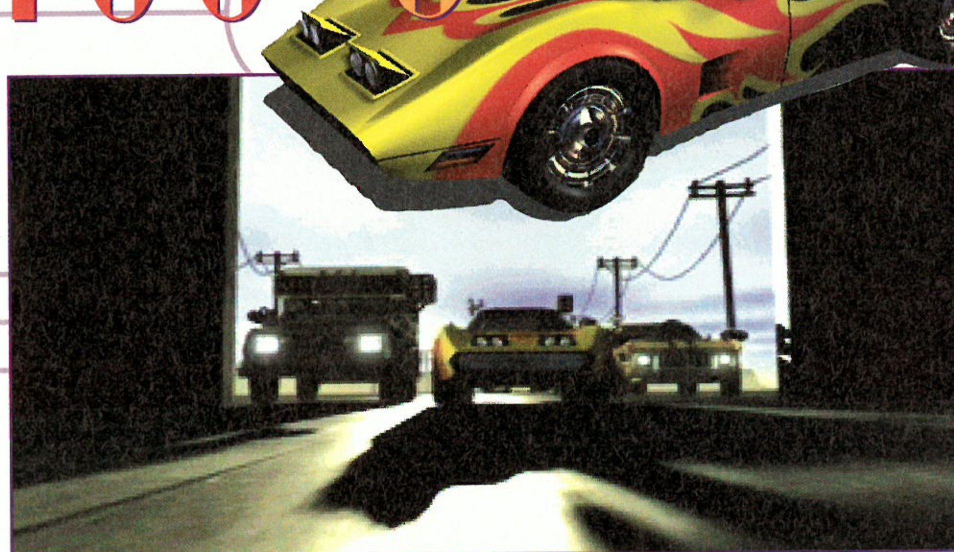
Dans Vigilante 8, tout, ou à peu près, peut être détruit. Donnez-vous en à coeur joie c certains bâtiments renferment des bonus

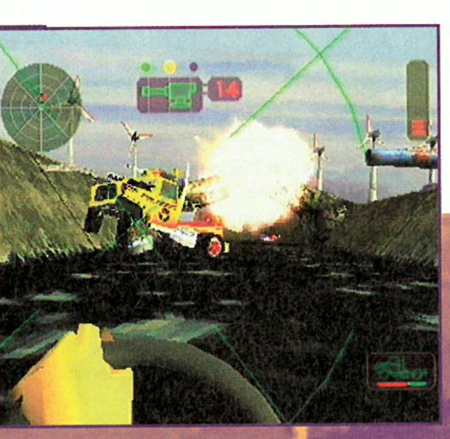
Vigilante 8

fiche technique



GENRE	COURSE/TIR
NB DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIF.	3
DIFFICULTÉ	MOYENNE
CONTINUE	INFINIS
NB DE VÉHICULES	13
SPECIAL	COMPATIBLE DUAL SHOCK
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE



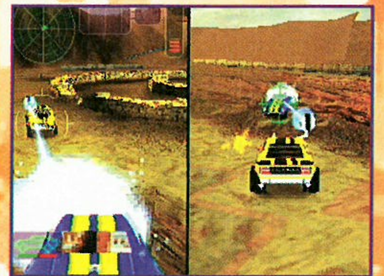


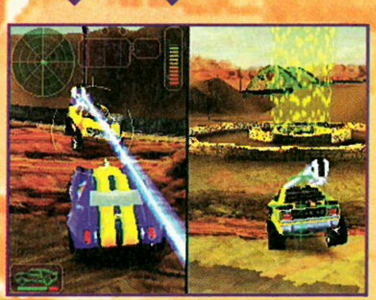
La vue intérieure est amusante mais attribue à tous les véhicules le même volant. Un détail sans importance mais quand même.



Le mode deux joueurs : excellent !

Une attention toute particulière a été apportée à la réalisation du mode deux joueurs de Vigilante 8. En plus de la possibilité de splitter l'écran comme il vous convient (horizontalement ou verticalement), vous pouvez décider de jouer contre votre adversaire humain ou bien, au contraire, vous allier en choisissant le mode coopération. Dans le premier cas, aucun autre véhicule n'est présent. Dans le second, c'est vous qui décidez du nombre et de la nature des véhicules dirigés par la console (douze maximum). L'entraide entre équipiers se révèle alors primordiale puisqu'il suffit qu'un des deux joueurs soit tué pour que la partie soit remportée par l'ordinateur. Un mode de jeu plein de fun qui vous fera vivre des renversements de situation délirants !















Voici le véhicule caché du jeu : une soucoupe volante. Elle apparaît lorsque vous avez terminé le mode quête avec tous les persos.



Le mortier est une arme lente mais qui touche de très loin. Laissez faire le système de guidage...



Armes spéciales : de la surprise vient la victoire

Chacun des douze personnages de Vigilante 8 possède une super arme qui lui permet, bien souvent, de prendre l'avantage s'il réussit toutefois à la récupérer au bon moment. Vous en verrez quelques-unes en action au travers des photos qui illustrent ce test et en voici un rapide descriptif.

Le gang des coyotes

Boogie arme : disco inferno



La propre invention de Boogie : une boule disco qui tire des leurres infrarouges !

Loki arme : missiles balistiques



Un rack de trois missiles de croisière améliorés par Loki qui y a ajouté des bombes à fragmentations.

Houston 3 arme : rayon laser fantastic 3-AX



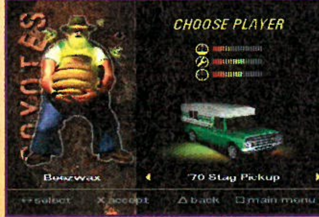
Ce rayon laser bleu perfore n'importe quelle matière et ne s'épuise jamais.

Sid burn arme : souffle de feu



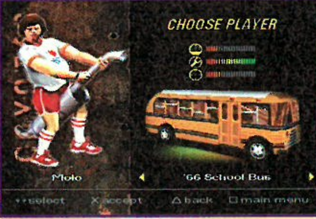
Une rampe de lancement rapide pour cocktails Molotov, faite sur mesure.

Beezwax arme : invasion d'abeilles



Lorsqu'elles sont lâchées sur un adversaire, les abeilles tueuses justifient leur réputation...

Molo arme : bad day in L.A.



Une arme qui dégage des vapeurs si denses qu'elles détruisent les moteurs dans lesquelles elles s'introduisent.

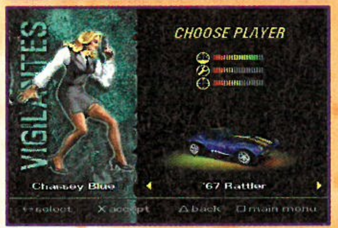
Le gang des vigilantes

Sheila arme : mitrailleuse Gatling 24 mm



La plus grosse arme que le buggy de Sheila puisse porter. Elle est équipée d'une tourelle à détection automatique.

Chassey blue arme : chaos



Cette arme lance des leurres infrarouges qui explosent et produisent une décharge gazeuse pouvant endommager les moteurs.

Slick clyde arme : éclair aveuglant



Une arme capable de projeter sur le sol une série d'éclairs. Un appareil pour lequel Clyde a eu le coup de foudre.

John Torque arme : bass booster



John possède l'autoradio le plus puissant de la planète. Lorsque son haut parleur se déclenche, la terre tremble...

Dave arme : invasion



Dave croit aux extra-terrestres et ils le lui rendent bien. Lorsqu'il est en danger, il envoie sur ses adversaires de petites soucoupes.

Convoy arme : bombe kangourou



Un bon vieux pneu bourré de dynamite qui, lorsqu'il est lâché, se dirige fort obligeamment vers un adversaire.

NOTES PlayStation

16 — technique
Voitures superbement modélis[ées,] décors réussis. Quelques petits b[ugs] de polygones.

15 — esthétique
Tous les niveaux ne confinent pa[s au] sublime mais ils ne sont ni laid[s ni] bâclés.

16 — animation
Les voitures roulent et dérapen[t,] cognent et réaccélèrent avec flui[dité].

17 — maniabilité
La prise en main s'effectue en un te[mps] record et le plaisir de jeu est maxim[al].

15 — sons
Les bruits des moteurs, les tirs et a[utres] explosions sont correctes, les musi[ques] réussies.

15 — durée de vie
Le mode Quest est assez prena[nt,] le mode deux joueurs prome[t de] longues parties endiablées.

+ plus
Bien réalisé, simple à prendre en m[ain]. Un mode deux joueurs très réuss[i].

– moins
Intérêt limité.
Super bourrin
(mais c'est aussi ça qui est drôle)

Intérêt 7/10

AVIS

Chris

Vigilante 8 est manifestement un jeu étonnant. Fun, bien réalisé, simple d'accès, il procure un plaisir de jeu immédiat. Et là réside sa force car n'importe qui peut s'y essayer en étant assuré de vraiment s'amuser. Un titre à l'ambiance apocalyptique qui provoque moult fous rires et ne vous laisse pas souffler une seule minute...



Willow

V8 est une excellente surprise. Le mode 2 joueurs est un petit bijou de fun, la réalisation tient la route et l'ambiance 70's confère au soft un cachet particulier. Un défouloir qui nous change des sempiternels jeux de voitures réalistes. A posséder d'urgence si l'on est fan de Mad Max ou de Starsky et Hutch.

LA TETE DANS LES NUAGES

CENTRE DE LOISIRS



Du 12 Juin au 12 Juillet 199
participez au
tournoi international
de Football sur



Pour connaître l'actualité de tous les centres
"LA TÊTE DANS LES NUAGES"
(Inscription au tournoi International de foot, soirée jeux à volonté,
formules anniversaire, gagner des centaines de cadeaux...)

615 LTDN (2,23F/mn) - 08 36 68 20 25 (2,23F/mn) - www.ltdn.com













International Rally Championship

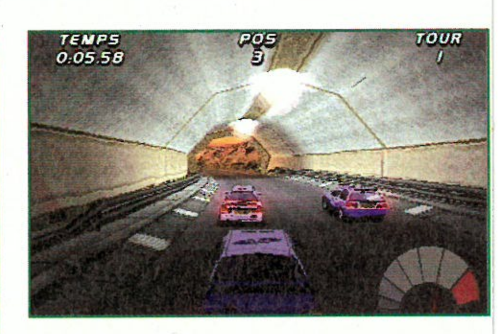
EDITEUR............ UBI SOFT GENRE.......... SIMULATION DE RALLY

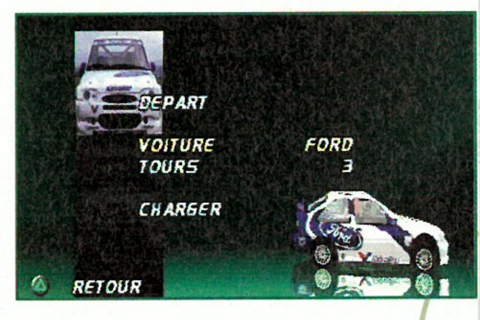
Après s'être distingué sur PC, International Rally Championship arrive enfin sur PlayStation. Un titre très agréable auquel il manque encore un petit quelque chose pour s'imposer.

PLAYSTATION

Ceux qui ont la chance de posséder un PC connaissent certainement International Rally Championship, un titre qui malgré son grand âge (plus d'un an !) demeure encore aujourd'hui l'une des références de la simulation de Rally. Pour cette ver-ion PlayStation, les Anglais d'Europress ont bien sûr opéré un refonte totale de leur hit pour l'adapter au public console, l'ambition première du studio étant, vous vous en doutez, d'avoir a tête de V-Rally, d'être Calif à la place du Calif ! En toute franchise, malgré de petits défauts de finition que nous aborderons plus loin, le résultat final est largement à la hauteur du titre d'Infogrames tant du point de vue du réalisme que de la réalisation. Effectivement, il est difficile de faire la fine bouche en découvrant le contenu généreux du soft : 65 étapes tortueuses réparties sur 15 sites internationaux, 10 bolides officiels, un éditeur de circuits simple d'accès, un mode deux joueurs, des options de réglage fournies... No comment. Mais le plus étonnant reste incontestablement le gameplay. Contrairement à V-Rally, la prise en main est nettement moins laborieuse, la conduite se rapprochant beaucoup de celle de Sega Rally. Les amateurs du contre braquage vont se régaler. D'autre part, les modèles physiques n'ont absolument rien à envier à ceux de son aîné. Dans certains domaines, on constate même que V-Rally a pris un petit coup de vieux, principalement dans la gestion des aspérités du sol (le jeu des suspensions est mieux simulé), des dénivelés (le moteur souffre en montée), du poids de la voiture (les bolides de V-Rally étaient vraiment trop légers) et des pertes et des reprises d'adhérence qui sont ici beaucoup plus réalistes. Cependant, les bugs de texture, la piètre qualité de l'environnement sonore mais surtout le manque de fluidité du moteur 3D sur certaines sections de circuits ainsi qu'une impression de vitesse pas toujours convaincante empêchent IRC d'accéder au rang de hit. Un soft très agréable malgré tout.

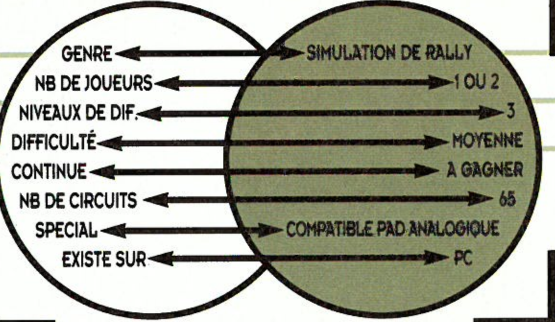
PlayStation

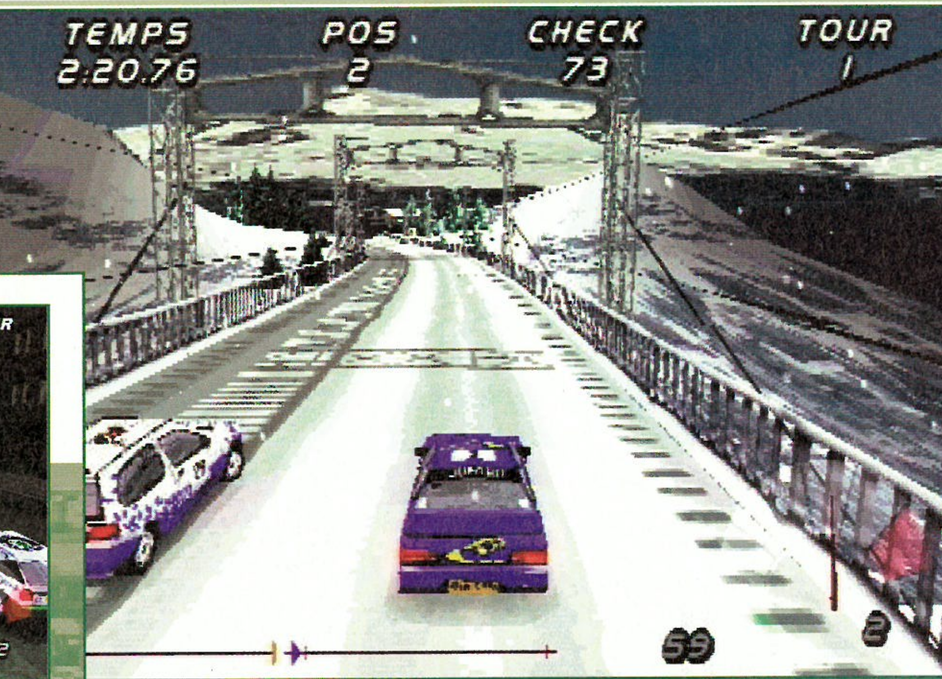




International Rally Championship

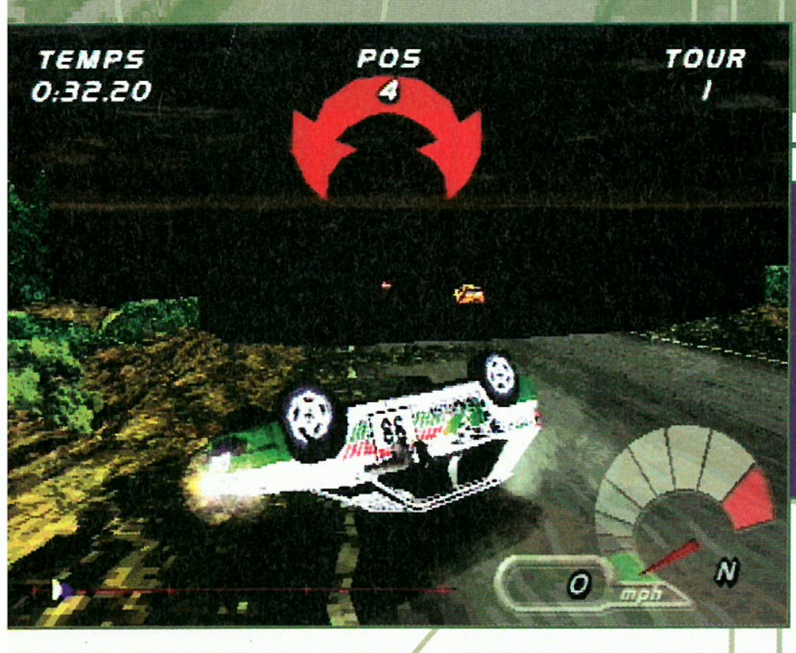
fiche technique





TEMPS 0:06.60 POS 3 CHECK 50 TOUR 1 TEMPS +0:01.56

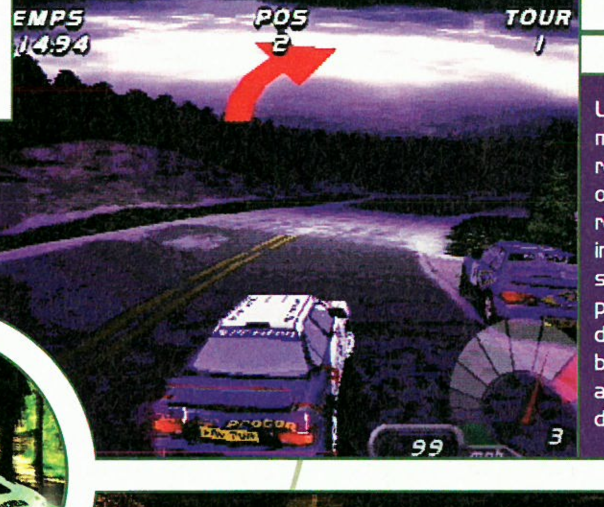
En Allemagne et en France, le moteur 3D montre des signes de fatigue.



Sur notre version les accidents et les collisions n'étaient guère convaincants.

Des promesses...

De source officielle, il se pourrait que IRC subisse, avant sa commercialisation, des améliorations de dernières minutes. Ces changements concerneraient l'environnement sonore (commentaires et bruits d'ambiance), l'intelligence artificielle et la gestion des accidents qui, sur la version testée, se révèle bien exotique. Cela dit de telles modifications conforteraient la note octroyée. Mais, comme St Thomas, nous ne croyons qu'en ce que nous voyons...



Les changements de revetements ont une reelle influence sur le comportement de votre bolide. Gare aux pertes d'adherence.

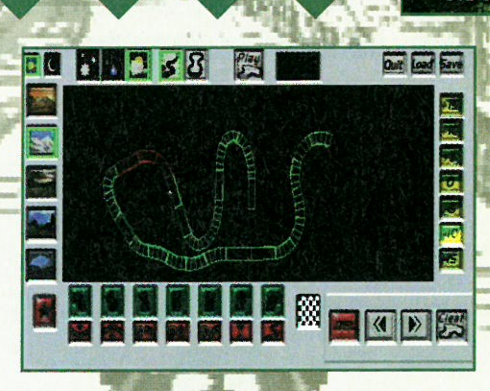
n éditeur de circuits simple à utiliser



orsque la lumiere baisse d'intensite, pensez a allumer vos phares.

J'en ai rêvé, Europress l'a fait...

International Rally Championship est le seul jeu du marché à proposer un éditeur de circuits. Vous allez enfin pouvoir créer en quelques minutes vos propres tracés grâce à un outil très simple d'accès. Les possibilités sont plutôt vastes puisqu'on peut choisir parmi 5 environnements géographiques (désert, montagne, forêt, jungle, Alpestre), décider des conditions climatiques, de l'emplacement des tunnels, de la période de la journée, des dénivelés de chaque portion de route (les angles varient entre -15° et +15°) ainsi que du type de virage. Autre bonne nouvelle, il sera possible de sauvegarder 64 de vos créations sur une memory card et de les intégrer à votre guise au mode championnat. Une option qui rallonge considérablement la durée de vie du soft.





A l'inverse de V-Rally, vous aurez plus de marge sur les bas-cotes.

Pour de meilleures sensations, preferez la vue interne.

IRC en détail

IRC c'est 10 bolides (Subaru, Maxi Megane, Mitsubishi Lancer Evolution, Ford Escort Cosworth, Peugeot 106 Maxi, Toyota...), 65 tracés, 15 zones géographiques, un mode arcade proposant 30 circuits, un mode championnat comprenant 60 étapes durant lequel vous affronterez trois adversaires et un mode défi. Vous pourrez en outre améliorer les performances de votre véhicule en jouant sur les paramètres suivants : la configuration des rapports de vitesse, le type de pneus et de transmission, la hauteur et de la rigidité des suspensions et la souplesse de la direction. Ce n'est pas fini, pendant le championnat, à la fin de chaque course, vous devrez gérer les avaries de votre bolide (moteur, circuit électrique, pot d'échappement, carrosserie, etc.) ainsi que le temps de réparation. Si la remise en état n'est pas conforme au standard établi, c'est la disqualification ! Enfin, tout ça pour dire que le jeu est super complet.

NOTES

PlayStation

15 — technique
Des bugs de texture, un peu de c ping et un moteur 3D pas toujo fluide mais des modèles réalistes

14 — esthétique
IRC tourne en mid-resolution mais tains circuits manquent de finess de couleurs.

15 — animation
Pour avoir de bonnes sensations conduite mieux vaut opter pour la interne. Quelques saccades.

17 — maniabilité
Le parfait compromis entre l'arc et la simulation. Dérapages pres aussi agréables que ceux Sega Rally.

10 — sons
Argh ! Le point noir du jeu. Les music sont nulles et les bruitages beauc trop discrets.

17 — durée de vie
65 circuits immenses, un m championnat intéressant et un édi de circuits simple d'utilisation.

+ — plus
Une conduite technique.
L'éditeur de circuits.

– — moins
Une impression de vitesse toujours grisante.
Des bugs peu esthétiques.

Intérêt 7/10

AVIS

Willow

Malgré ses défauts, j'avoue m'être plus amusé en jouant à International Rally Championship qu'à V-Rally. Les sensations sont très proches de Sega Rally et c'est peut-être ça qui fait la différence. Un titre mi-arcade mi-simulation très complet, plutôt technique que vous pouvez vous permettre d'acheter les yeux fermés si V-Rally n'a plus de secrets pour vous.



Chris

IRC est un titre a priori très moyen. D'abord, la qualité de sa réalisation laisse perplexe. Le graphisme est sans finesse, le son gâcherait presque notre plaisir tant il est médiocre... Il faut vraiment enchaîner les parties pour faire passer le plaisir de jeu et la maniabilité au premier plan. C'est heureusement le plus important...

Abonnez-vous et recevez le jeu de votre choix !

579 F pour 1 an d'abonnement Joypad + 1 jeu PlayStation* ou Saturn* au choix

659 F pour 1 an d'abonnement Joypad + 1 jeu Nintendo* au choix

Nouveau ! Les abonnés reçoivent tous les cadeaux ! (CD Démo, CD Audio etc.)

* à choisir dans la liste ci-dessous

BULLETIN D'ABONNEMENT

à renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

PlayStation
1 ■ Newman Haas
2 ■ Bloody Roar
3 ■ X-Men Children of the Atom
4 ■ Need for Speed 3
5 ■ Rascal
6 ■ Dead Ball Zone
7 ■ Lucky Luke
8 ■ NBA Pro 98
9 ■ Coupe du Monde 98
10 ■ Bushido Blade
11 ■ Diablo
12 ■ Final Fantasy VII
13 ■ Dark Omen

Saturn
14 ■ Panzer Dragoon Saga
15 ■ WW Soccer 98
16 ■ The House of the Dead

Nintendo 64
17 ■ GoldenEye 007
18 ■ Bomberman 64
19 ■ Mario 64

Merci de cocher la case de votre choix

OUI, JE M'ABONNE À JOYPAD POUR :

JP250 ☐ **1 an (11n°) + un jeu PlayStation de mon choix au prix de 579 F seulement !**

JP251 ☐ **1 an (11n°) + un jeu Saturn de mon choix au prix de 579 F seulement !**

JP252 ☐ **1 an (11n°) + un jeu Nintendo de mon choix au prix de 659 F seulement !**

NOM ....

PRENOM ....

ADRESSE ....

....

CODE POSTAL ....

VILLE ....

Je joins mon réglement à l'ordre de Joypad par :

☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-lettre

☐ Carte bancaire n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Expire le ....

Date de naissance ....Console ....

Pseudo |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

(à créer sur le 3615 Joypad avant de renvoyer votre bulletin pour profiter du 3614 Joypad).

Signature :

Offre valable 2 mois, dans la limite des stocks disponibles, et résevées à la France Métropolitaine. Délai de réception du jeu : 3 à 4 semaines après réception du 1er numéro de votre abonnement. Vous pouvez acquérir séparément les 11 numéros de Joypad au prix unitaire de 35 F et le jeu PlayStation ou Saturn pour 369 F, ou le jeu Nintendo pour 449 F.



Shining Force 3

EDITEUR............ SEGA-SONIC GENRE.................. TACTICAL-RPG

Les joueurs français vont enfin pouvoir (re)découvrir la puissance de ce jeu tactique, passionnant et superbement réalisé !

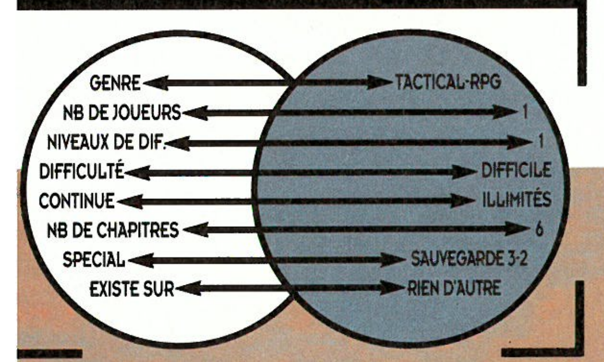
SATURN

Je me souviens, c'était en mars 1992... Shining Force venait d'arriver en japonais.... C'était le bonheur total. Tous ces personnages charismatiques à mes ordres, cette interface d'une simplicité déconcertante et ces scènes de combats graphiquement super recherchées pour l'époque. C'était trop bien. Et c'est encore, à peu de chose près, ce qui m'est arrivé lorsque j'ai vu le troisième. Tout commence par une histoire assez sombre politiquement parlant, avec des complots entre deux nations qui ne cherchent qu'à sceller la paix. Puis, comme un boomerang, la réalisation qu'on avait mise de côté au début vous revient en pleine face pour vous rappeler que ce jeu est irréprochable à tous points de vue. Le principe, pour ceux qui ne le connaissent pas, est très simple : de la stratégie. Vous disposez d'une dizaine d'hommes possédant chacun leurs propres classes, capacités et caractéristiques (centaures, magiciens, guerriers, archers, etc.) et vous devez, à chaque fois, vous défaire des ennemis au cours d'épiques batailles où votre sens de fin stratège sera mis à rude épreuve. Et, comme si cela ne suffisait pas, Shining Force 3 se paye en plus le luxe d'être l'un des jeux les mieux réalisés sur Saturn, avec une 3D impeccable, une intro en plein écran parfaite, des temps de chargement inexistants et une musique symphonique. Trop bien ! Mais cela ne suffit pas encore puisque Sega a ajouté de petites options durant les batailles qui corsent le système. La première d'entre elles est le "friendship" ou amitié. Lorsque vous combattez, si deux de vos personnages effectuent plusieurs actions d'affilée dans le but de s'entraider ou de venir à bout d'un adversaire, ils obtiendront le statut de compagnons de combats qui leur permettra plus tard, s'ils sont placés côte à côte, de voir leurs caractéristiques augmenter. Second trait de génie : les attaques critiques et les super techniques qui se déclenchent au hasard et peuvent parfois, par leur grande puissance, renverser des situations désespérées. Un très grand moment de jeu, exclusivement sur Saturn !



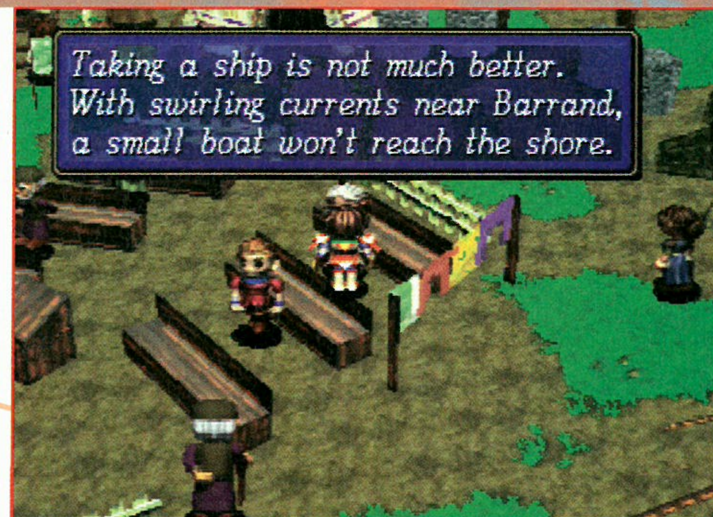
Shining Force 3

fiche technique









Les discussions dans les villages ne sont pas indispensables à tous les niveaux, mais permettent généralement de découvrir des parties annexes du jeu, comme des personnages cachés.

Un grand jeu Saturn déjà incontournable

Plus rapide que les voleurs !

Comptant parmi les secrets de Shining Force 3, les temples abandonnés renferment de grands trésors uniquement accessibles en pleine bataille. Pour les récupérer, vous devrez trouver, avant la bataille, dans le village, un parchemin vous indiquant l'emplacement du temple. Puis, une fois ce dernier découvert et ouvert, des voleurs s'y introduiront pour en dérober le contenu. Sachant qu'ils sont les seuls à pouvoir ouvrir les coffres, vous devrez attendre qu'ils en prennent possession et les tuer ensuite. Il va falloir jouer stratégiquement pour ne pas les voir fuir avec le butin !

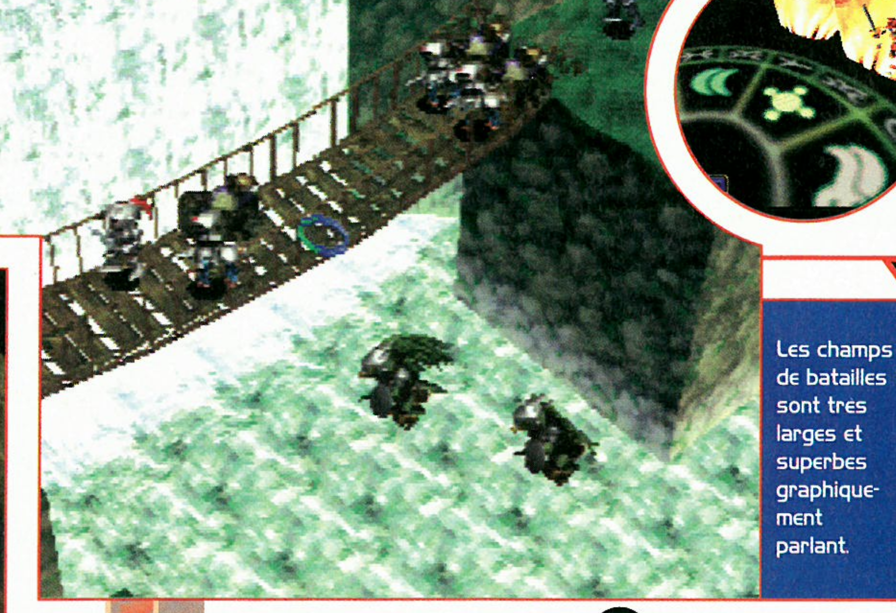






Voici les petites bulles qui vous indiquent avec qui votre personnage a des affinités.





Les champs de batailles sont tres larges et superbes graphiquement parlant.

La filmo de Shining Force...

Contrairement à beaucoup d'intro assez laides sur Saturn, celle de Shining Force 3 est superbe, avec une image en plein écran et une qualité de compression très correcte. Comme quoi, quand on veut, on peut...

Vous aurez généralement des choix à faire qui auront une incidence sur le scenario.

Le plus beau jeu tactical-RPG sur console

Le sort de foudre est l'attaque magique la plus puissante du jeu, mais aussi la plus gourmande en points de magie.

Pensez à fouiller tous les endroits suspects lors des batailles.

NOTES

Saturn

19 — technique
Du jamais vu sur Saturn ! Une 3D va belle, agréable et des loadings ine tants.

17 — esthétique
Quelques graphismes auraient ga en finesse mais, dans l'ensemble, c du bon travail.

18 — animation
Les animations des personnages du les phases de combat sont fant tiques.

18 — maniabilité
Comment faire plus simple qu'un m d'icones qui a déjà fait ses preuv

18 — sons
De très belles musiques et des s de qualité qu'il s'agisse des voix des bruitages.

18 — durée de vie
Très long, le jeu vous retiendra da tage si vous cherchez à découvrir t les trésors.

+ plus
L'un des meilleurs jeux, tout simplement !
Une sortie française rapide.

– moins
Il n'est pas en français.
On n'est pas sûr que le 3-2 sorte ens

Intérêt 9/10

AVIS



Greg

Shining Force 3, c'est à mort ! Tout le reste ne serait que spéculations stupides. Comment refuser de se procurer un jeu aussi beau, aussi complet et aussi jouissif à moins d'être contre tout plaisir vidéo-ludique ? Proposant des tonnes d'options et un scénario profond, Shining Force 3 est prenant et mérite bien qu'on s'y attarde.

RaHaN

C'est trop classe d'avoir une Saturn. C'est sûr, il y a quelques erreurs de traduc. qui sont parfois gênantes. Mais vu l'effort consenti (les voix ont été refaites), on ne peut que remercier Sega qui, malgré les difficultés de sa machine, reste fidèle à ses promesses. Un chef-d'œuvre plein d'idées géniales comme la gestion des relations inter-personnages.



INCROYABLE !

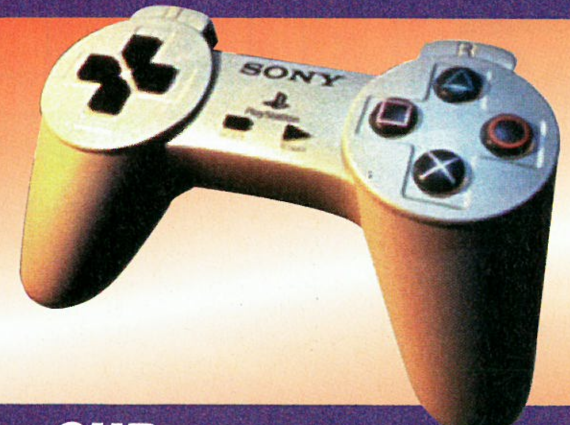
Choisissez et gagnez



1 CONSOLE SATURN +5 JEUX

OU 1 CONSOLE N64 +5 JEUX





OU

1 CONSOLE PLAYSTATION +5 JEUX

SUR

3615 JOYPAD

1,29 F/MIN



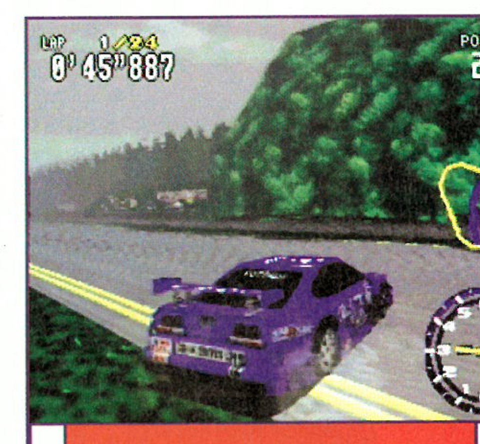
GT 64 Championship Edition

EDITEUR.............. IMAGINEER GENRE............COURSE AUTO. ARCADE

Les créateurs de Multi Racing Championship font leur come back avec un jeu de course dédié au championnat de Grand Tourisme japonais. Ah, qu'il est bon d'avoir une PlayStation...

J'avoue, j'ai une Nintendo 64 (officielle !). Avec son épaisse couche de poussière qui la recouvre (c'est le baromètre de sa santé), elle fait un peu penser à une sorte de fossile. Ça m'a fait tout bizarre de la brancher, j'ai même mis un certain temps à me souvenir où elle était. Enfin tout ça pour vous dire que les sorties officielles se font de plus en plus rares sur cette bécane ; quant à leurs qualités ludiques, les joueurs sont en droit de se demander si la N64 n'est pas une console morte-née. Ce n'est certainement pas GT 64 qui nous rendra plus optimistes. Et dire que cette course automobile développée par Imagineer avait la prétention d'être la plus rapide et la plus réaliste de la machine, permettez-nous de pouffer ! Les sensations de vitesse sont inexistantes et le moteur 3D saccade à mort. Pourtant il n'y a que huit concurrents sur le circuit ! Nous avons essayé désespérément de trouver un remède en jonglant avec les deux vues internes, en jouant en mode duel et en branchant notre ventilateur, mais ça ne change rien. A 200 km/h, le joueur a l'impression de faire une balade au volant d'un tracteur. Même Ridge Racer qui fut l'un des tout premiers jeux PlayStation faisait largement mieux. Que dire face à Sega Rally ou Gran Turismo. Les modèles de conduite ne sont pas mieux lotis. Les voitures sont super lourdes, freinent comme des bus chargés à bloc et n'ont absolument aucune reprise, pour des moteurs de plus de 400 CV ça la fout mal. Sinon, GT 64 propose trois circuits (U.S.A., Europe et Japon) qui se déclinent en 2 versions (courte et longue), en étant gentil on dira que ça en fait 6. Les réglages quant à eux n'ont que très peu d'influence sur le comportement des bolides et le joueur moyen finira le championnat en moins d'une heure ! Des points positifs, cherchons des points positifs...(intense moment de réflexion)... bah ! A quoi bon faire semblant de se casser la tête, il n'y en a pas !

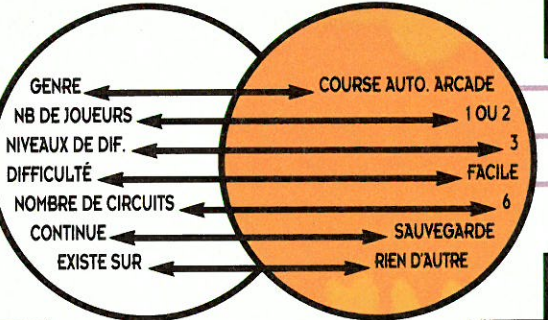
NINTENDO 64



GT64 ne gere pas les accidents. Vous aurez juste droit a de timides pertes de controle, c'est tout.

GT 64 Championship Edition

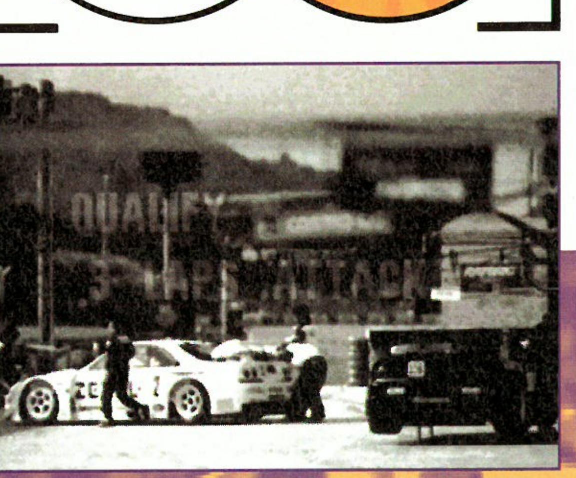
fiche technique

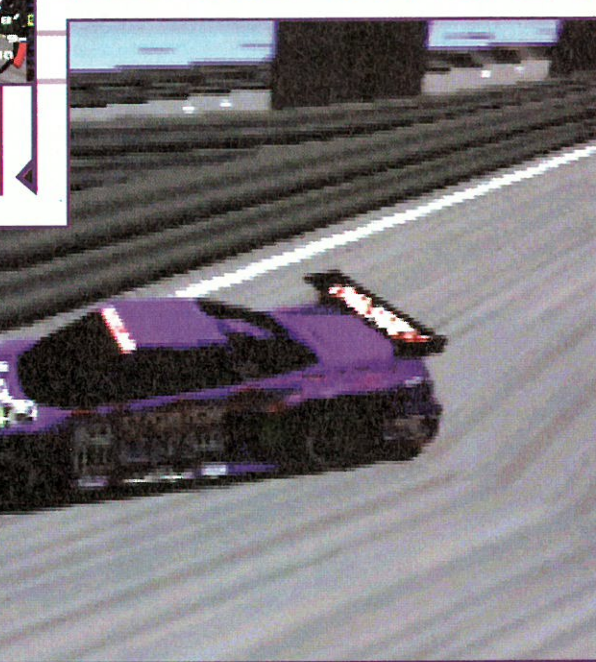


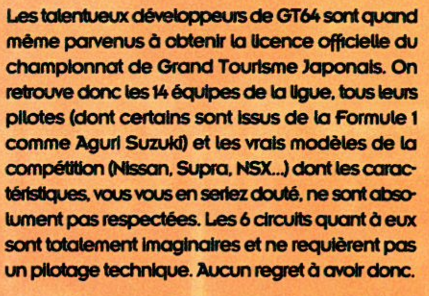
GENRE	COURSE AUTO. ARCADE
NB DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIF.	3
DIFFICULTÉ	FACILE
NOMBRE DE CIRCUITS	6
CONTINUE	SAUVEGARDE
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE



Ne comptez pas sur le mode 2 joueurs pour vous remonter le moral.





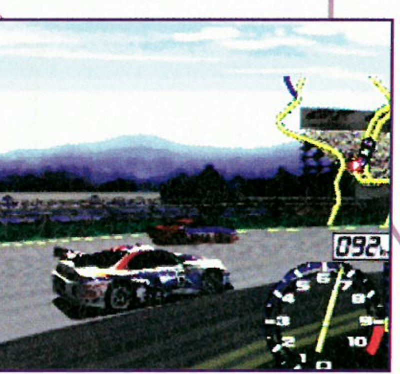
Une licence, rien de plus

Les talentueux développeurs de GT64 sont quand même parvenus à obtenir la licence officielle du championnat de Grand Tourisme Japonais. On retrouve donc les 14 équipes de la ligue, tous leurs pilotes (dont certains sont issus de la Formule 1 comme Aguri Suzuki) et les vrais modèles de la compétition (Nissan, Supra, NSX...) dont les caractéristiques, vous vous en seriez douté, ne sont absolument pas respectées. Les 6 circuits quant à eux sont totalement imaginaires et ne requièrent pas un pilotage technique. Aucun regret à avoir donc.





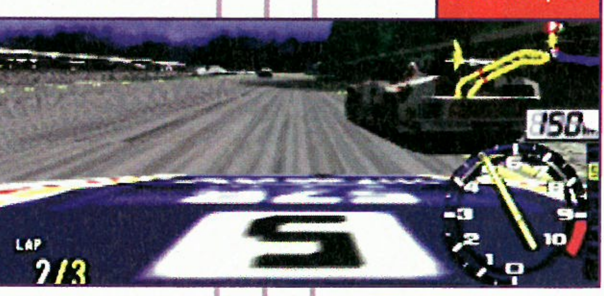
Une production insipide qui fait honte à la N64





Vous disposez d'une vue arrière pour surveiller les concurrents. C'est toujours ça...

Des sensations de vitesse et un moteur 3D asthmatiques.



NOTES



08 — technique
Un moteur catastrophique : le saccadé comme on déteste.

14 — esthétique
Trois thèmes graphiques seulem pas mal de brouillard mais des bo bien modélisés.

06 — animation
Beaucoup trop lent et saccadé, m en vue intérieure, les sensation vitesse sont nullissimes.

13 — maniabilité
C'est jouable mais les bolides n'ar pas à piler ce qui oblige à antic son freinage.

09 — sons
Une ambiance sonore très épu avec des bruits de moteurs e dérapages qui tapent sur le systè

07 — durée de vie
6 circuits, 12 en mode reverse, un m championnat trop facile. Tout ça un peu trop juste, en plus les se tions ne suivent pas alors...

+ plus
14 écuries officielles ? Heu...

– moins
Une impression de vitesse nulle. Tout le reste.

Intérêt 2/10

AVIS

Willow

Impossible d'accrocher à ce soft après avoir joué à Gran Turismo. Les sensations de vitesse sont inexistantes, la réalisation n'exploite pas les capacités de la N64, quant aux circuits et aux modes ils sont trop peu nombreux. Un titre anorexique et scandaleux à n'acheter sous aucun prétexte. Pour les joueurs N64, la disette continue...

Trazom

J'ai dix secondes pour vous dire que GT64 est le jeu de courses le plus lamentable de la N64. L'animation est d'une lenteur incroyable et l'impression de vitesse est minable. Seul point à accorder à son crédit, la modélisation des voitures. Si le prétexte était de donner les mêmes initiales que le titre Gran Turismo sur PlayStation, c'est vraiment très bas. Un "jeu" qui ne fait vraiment pas honneur à la 64 bits de Nintendo.



Total NBA 98

EDITEUR .... SONY OF AMERICA GENRE .... SIMULATION DE BASKET

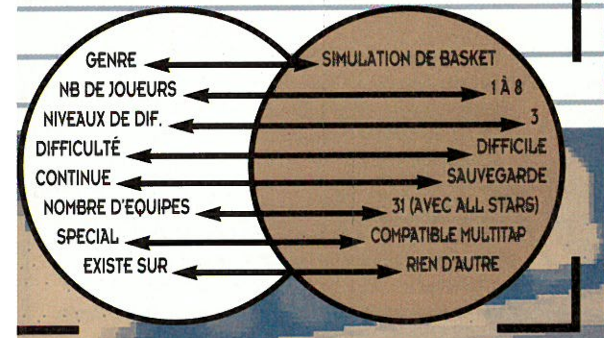
Un jeu de basket américain en pleine Coupe du Monde. Décidément, Sony refuse de faire comme tout le monde. Sortie un peu tardive d'un soft au dynamisme déconcertant.

Total NBA 98

Alors que la plupart des éditeurs y vont de leur petite simulation de foot, histoire de profiter pleinement des retombées financières de la Coupe du Monde avant de partir au soleil, et que les joueurs ne savent plus à quel saint se vouer pour choisir le jeu de balle au pied le plus ultime de la planète, Sony lui joue les rebelles en décidant de sortir, à la surprise générale, un soft que nous n'attendions même plus : la version 98 de Total NBA ! Premier changement par rapport aux précédents volets, Pascal Jarry et son staff européen ne sont plus dans le coup, l'affaire cette fois-ci a été reprise par un gang de développeurs ricains. On n'est jamais mieux servi que par soi-même. Si cette énième simulation de basket-ball ne bouleverse pas le genre - le ballon est orange, y a 10 géants multi-millionnaires qui martyrisent à tour de rôle l'arceau et leurs Nike font "scrouich" sur le parquet - elle a le mérite d'avoir du punch et de proposer un gameplay hyper technique qui pourra déconcerter les forcenés de NBA Live 98 d'Electronic Arts. C'est en cela que Total NBA 98 se différencie de ses nombreux concurrents. Sur le parquet, tout va très vite et l'équipe adverse s'organise de façon magistrale opérant un véritable harcèlement défensif et offensif. Lors des premiers matchs, le joueur se fait tout simplement laminer par le CPU qui enchaîne sans aucune pitié interceptions, bashes, passes aveugles et dunks à la vitesse de l'éclair. N'espérez pas non plus pénétrer systématiquement dans la raquette pour slamer comme un dingue ou tromper l'adversaire par une petite feinte à deux balles. Adopter un jeu tactique devient indispensable. Cette simu' indiscutablement faite pour les pros du basket virtuel est donc un produit solide mais conventionnel bénéficiant d'une réalisation correcte bien qu'en deçà des précédents volets et auquel on pourra reprocher l'austérité de l'interface et des vues qui ne permettent pas toujours d'appréhender l'action de façon précise à certains endroits du parquet.



fiche technique

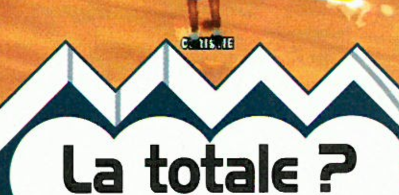


GENRE	SIMULATION DE BASKET
NB DE JOUEURS	1 À 8
NIVEAUX DE DIF.	3
DIFFICULTÉ	DIFFICILE
CONTINUE	SAUVEGARDE
NOMBRE D'EQUIPES	31 (AVEC ALL STARS)
SPECIAL	COMPATIBLE MULTITAP
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE



Dans cette simulation, mister O'Neal est fidele a sa reputation : nul au panier a trois points et redoutable dans la raquette !





Les points forts de Total NBA 98 : un jeu rapide et une IA irréprochable



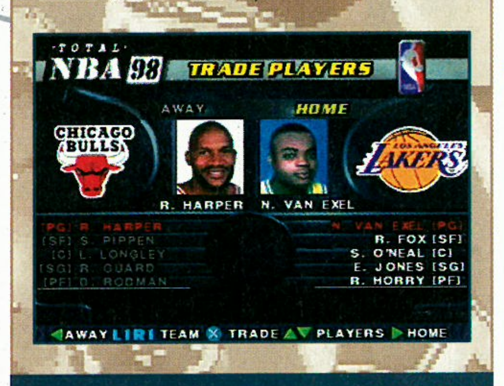


Le défaut du jeu : des angles de vue pas toujours très pratiques notamment pour les actions se situant sur l'aile opposée du parquet.

Les prises à deux vont vous faire transpirer.

La totale ?

Les options de management de Total NBA 98 sont relativement complètes. Comme le veut désormais la coutume, il est possible de donner naissance à une machine à dunker, de choisir parmi une bonne dizaine de tactiques offensives et défensives, de gérer les remplacements, d'effectuer des transferts et de signer des joueurs. On regrettera cependant l'absence remarquée des marquages défensifs, de schémas explicatifs pour les différentes tactiques (quel charabia pour les néophytes !) et surtout l'aspect horriblement cheap de l'habillage qui fait vraiment pâle figure face à ceux des productions d'Electronic Arts. Il y a bien quelques pom-pom girls mais bon c'est quand même tristounet tout ça.



NOTES

PlayStation

technique — 16
Le moteur 3D est très fluide et l'IA d[...] équipes plus que convaincante. Auc[...] bug à l'horizon.

esthétique — 15
La modélisation des joueurs n'attire p[...] de critique particulière, même si ce[...] mouture est inférieure aux précédent[...]

animation — 16
Le jeu de basket le plus rapide [...] marché. Une motion capture agréa[...] mais pas parfaite.

maniabilité — 16
Il faut s'habituer à la vitesse et aux ang[...] de vue pas toujours très pratiques.

sons — 16
Une ambiance NBA percutante av[...] des commentaires plutôt dynamiqu[...] et amusants.

durée de vie — 16
29 équipes de ligue, des options [...] management complètes et un nive[...] de difficulté élevé.

plus — +
Le dynamisme des actions.
Le gameplay hyper technique.

moins — -
Une action pas toujours lisible.
Un habillage tristouille.

Intérêt 7/10

AVIS

Willow

Ce titre est une bonne surprise. L'action est vraiment speed et demande un sens tactique assez prononcé. Seulement, Sony a peut-être un peu trop tardé. La saison de NBA est bien entamée et les concurrents ont déjà fait leur trou, notamment NBA Live 98 qui demeure le soft le plus complet du marché. Ceux qui n'ont pas encore de simulation de basket peuvent se laisser tenter.



Trazom

Peu importe que ce troisième volet soit moins beau que les précédents de la série car, au final, le plaisir de jeu est identique. Les actions s'enchaînent plus rapidement et des options techniques ont été ajoutées. Faut-il toutefois craquer pour ce titre, alors qu'il en existe tant d'autres sur PlayStation ? Oui, pour les fans. Les autres devront l'essayer.



Dead Ball Zone

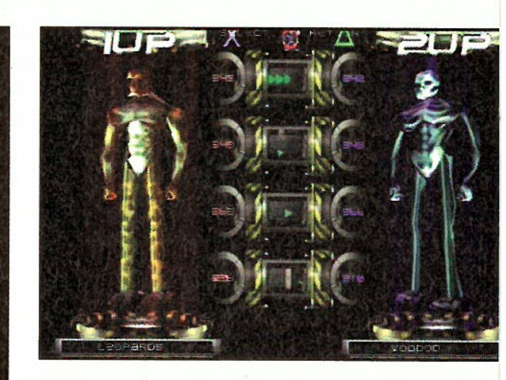
EDITEUR............ GT INTERACTIVE GENRE......... HAND-BALL FUTURISTE

Les joueurs sur PlayStation sont toujours en quête du Speed Ball 32 bits. Avec Dead Ball Zone, GT Interactive tente le coup. Malheureusement, ce n'est pas encore tout à fait ça...

PLAYSTATION

Il est incroyable qu'avec toute cette technologie, les éditeurs ne soient pas encore parvenus à nous offrir un digne successeur de Speed Ball 2. Quand on a disputé un championnat de Dead Ball Zone, on constate avec un certain découragement qu'il serait peut-être temps pour les Bitmap Brothers de reprendre du service. Car malgré sa 3D précise, sa haute résolution, ses spectaculaires effets spéciaux et une motion capture exempte de tout reproche, ce jeu de hand-ball hyper violent est à mille lieux de procurer les mêmes sensations et le même plaisir que son vénérable ancêtre. Le titre de GT Interactive souffre en effet de faiblesses majeures qui contrastent énormément avec la bonne impression laissée par la réalisation globale du soft et qui, au final, handicapent sérieusement le gameplay. Le principal défaut de DBZ est incontestablement son manque de variété. D'accord, le jeu ne prétend nullement être une simulation de sport mais quand même, qu'est ce que ça peut être répétitif et inintéressant à jouer : le joueur prend la balle, enclenche son turbo, fait quelques passes vers l'avant sans véritablement avoir besoin de développer une tactique, arrive près des cages et boum ! C'est le but. Et ne comptez pas sur une flopée de bonus pour relancer l'intérêt. Il y a bien des coups spéciaux mais les déclencher dans le feu de l'action donne un résultat plus qu'aléatoire, les commandes étant peu intuitives (des combos de deux et trois touches !). l'IA des joueurs quant à elle se révèle catastrophique. Il est impossible de disposer d'un soutient efficace en défense et le goal peu réactif aux intrusions de l'adversaire occupe son temps à regarder passer le ballon ou à effectuer avec un léger retard des plongeons pathétiques. Enfin, la plupart des angles de vue ne permettent pas d'avoir une vision globale du jeu ce qui empêche de développer une technique de passes précises. A réserver uniquement à ceux qui aiment les jeux super bourrins... et encore.

PlayStation





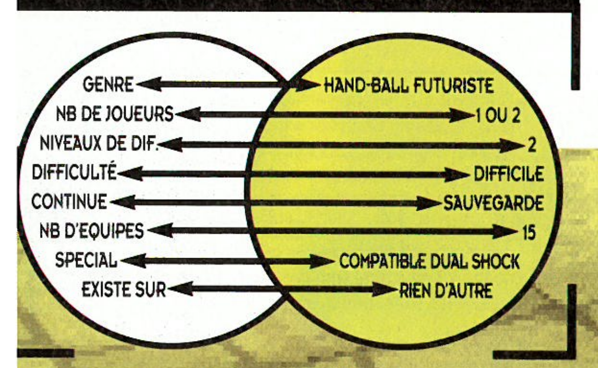
Dead Ball Zone





Les goals sont de vraies passoires et n'effectuent jamais de sortie.

fiche technique



GENRE	HAND-BALL FUTURISTE
NB DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIF.	2
DIFFICULTÉ	DIFFICILE
CONTINUE	SAUVEGARDE
NB D'EQUIPES	15
SPECIAL	COMPATIBLE DUAL SHOCK
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE



NOTES

Killer Instinct

Les cartons rouges ne faisant pas partie du règlement de DBZ, avant chaque match, la console vous invite à choisir parmi plusieurs combinaison d'armes. Contrairement aux coups spéciaux, ces dernières sont simples à utiliser et vous permettront d'infliger d'importants dégâts à l'adversaire dans des gerbes de sang spectaculaires. Compte tenu de leur puissance, vous ne pourrez les utiliser que deux fois chacune pendant toute la durée de la rencontre. Une petite déception cependant, les développeurs n'ont prévu que trois types d'armes différentes : tronçonneuse, grenade et laser. Radins !

Un jeu techniquement éussi mais d'un intérêt limité

Il est possible de charger a plusieurs mais ce n'est pas toujours très efficace.

15 technique
Le soft tourne en high rez', les b et les ralentissements sont inexist mais l'IA est catastrophique.

15 esthétiqu
La modélisation des joueurs est cise et les effets lumineux sont sym C'est le point fort du jeu.

15 animatior
Des mouvements assez naturels, bonne vitesse de jeu et un scro sans accrocs.

14 maniabilite
Des angles de vue pas très cor tables et des commandes de co spéciaux peu pratiques.

12 sons
L'environnement sonore est trop étc et retranscrit assez mal la violenc sport. Musique sans intérêt.

9 durée de vi
DBZ est peu technique et trop ré titif. Le championnat terminé, il f sa vie au fond d'un placard.

+ plus
De bonnes idées.
Une bonne réalisation.

– moins
Ultra répétitif.
Les vues, les coups spéciaux.

Intérêt 4/10

AVIS

Willow

Dead Ball Zone en jette visuellement mais ça s'arrête là. Il y a bien quelques bonnes idées (les armes, les coups spéciaux) mais il suffit d'une dizaine de matchs pour réaliser avec amertume que le tour des possibilités a été fait. On est donc assez loin de la richesse de Speed Ball 2 qui malgré son grand âge (10 ans) demeure le maître absolu en la matière.

Rahan

Entre Riot et Pitball, les fans de l'antique Speed Ball 2 ne trouvaient toujours pas leur compte. Et ce n'est pas Dead Ball Zone qui y changera quoi que ce soit, malheureusement. C'est beau, plein de bonnes idées, mais follement répétitif et ne représente donc toujours pas ce qu'on attend ! A croire qu'on n'aura jamais le Speed Ball 2 en 3D...



Everybody's Golf

EDITEUR............ CAMELOT/SONY GENRE............................. GOLF

Les jeux de golf ont souvent un côté austère assez rébarbatif, ce qui réserve les simulations de ce genre aux seuls fans inconditionnels. Heureusement, le golf " pour tout le monde" est là...

PLAYSTATION

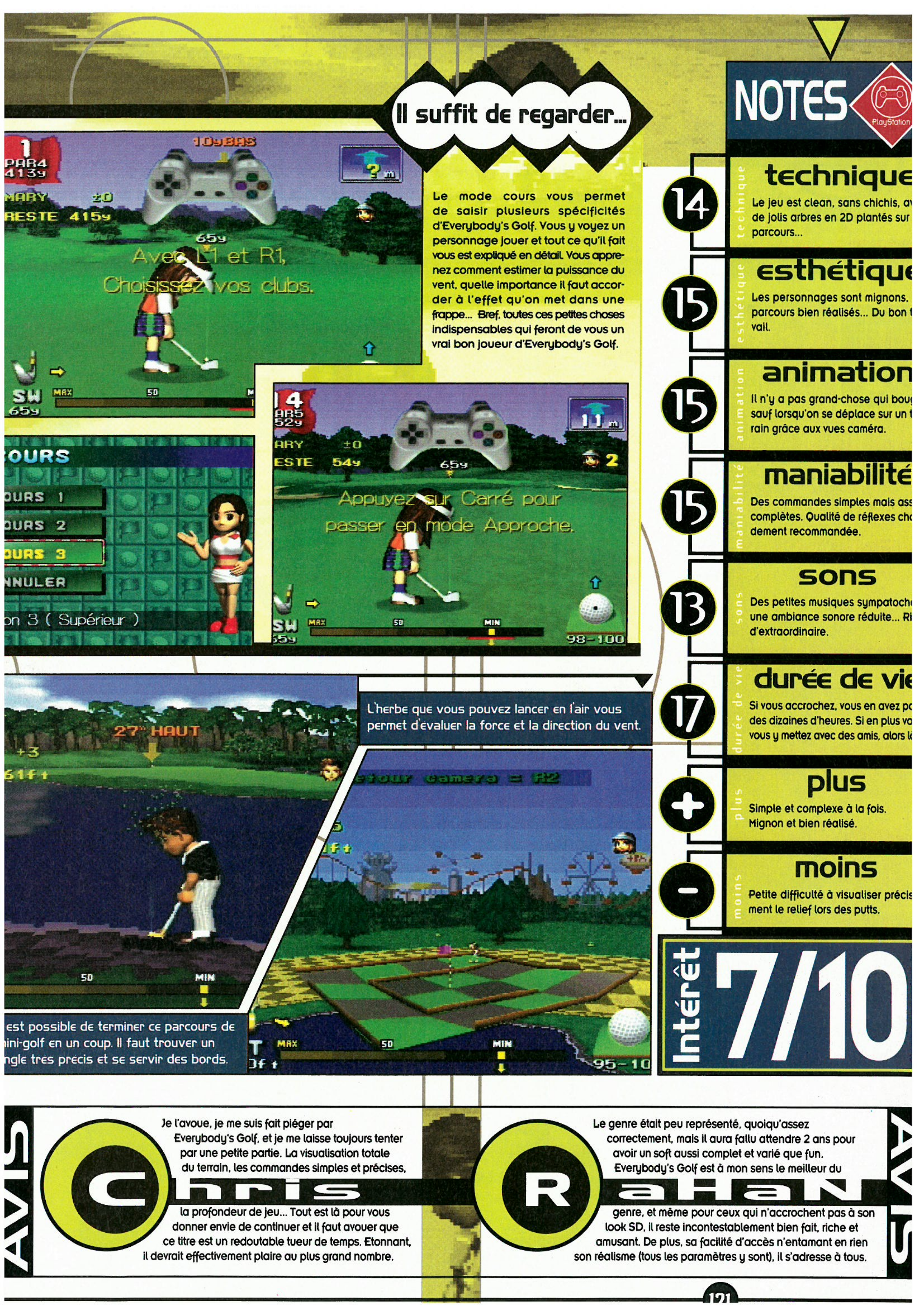
Everybody's Golf

Everybody's golf porte bien son nom puisque, en effet, à peu près n'importe qui peut s'y essayer. Tout a été fait pour attirer le plus grand nombre et ce grâce à plusieurs détails. Tout d'abord, EG possède un côté mignon assez irrésistible. Les personnages sont petits, amusants, à la mode SD et se révèlent attachants. De plus, lorsqu'on débarque pour la première fois sur un parcours, son club à la main, les commandes de base offrent tout de suite la possibilité de taper à peu près correctement la balle. Si EG paraît simpliste, au premier abord, il est en fait redoutablement complet dès qu'on y passe un peu de temps. Au niveau de la jouabilité, la sacro-sainte barre de puissance-précision répond toujours présente. Vous choisissez un club, vous appuyez sur X - la puissance de frappe monte - vous arrêtez le mouvement quand bon vous semble et, lorsque la barre redescend, il faut l'arrêter à un point précis pour que le tir soit le plus franc possible. Réflexes indispensables. Vous devrez évidemment prendre en compte de nombreux paramètres : force du vent, endroit où vous tapez la balle (vous pouvez lui donner de l'effet), relief du sol, etc. Disposant de deux personnages et d'un seul parcours de 18 trous, au départ, vous finirez par découvrir beaucoup plus de choses en terminant les modes tournoi et versus. A force de birdies et d'eagles, vous augmentez votre expérience et les personnages cachés apparaissent ainsi que de nouveaux parcours. Très convivial, EG fait partie de ces jeux apparemment sans prétention qui s'avèrent finalement très prenant. Ses nombreux modes et sa relative profondeur raviront le pro., tandis que le débutant sera rassuré par le côté mignon du soft. Les concepteurs de ce titre sont décidément des malins...



fiche technique

GENRE	GOLF
NB DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIF.	2
DIFFICULTÉ	MOYENNE
CONTINUE	SAUVEGARDE
NB DE PARCOURS	6 (+ MINI GOLF)
SPECIAL	VENTE EXTRAORDINAIRE AU JAPON
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE



Il suffit de regarder...

Le mode cours vous permet de saisir plusieurs spécificités d'Everybody's Golf. Vous y voyez un personnage jouer et tout ce qu'il fait vous est expliqué en détail. Vous apprenez comment estimer la puissance du vent, quelle importance il faut accorder à l'effet qu'on met dans une frappe... Bref, toutes ces petites choses indispensables qui feront de vous un vrai bon joueur d'Everybody's Golf.

L'herbe que vous pouvez lancer en l'air vous permet d'evaluer la force et la direction du vent.

Il est possible de terminer ce parcours de mini-golf en un coup. Il faut trouver un angle tres précis et se servir des bords.

NOTES

14 — technique
Le jeu est clean, sans chichis, avec de jolis arbres en 2D plantés sur les parcours...

15 — esthétique
Les personnages sont mignons, les parcours bien réalisés... Du bon travail.

15 — animation
Il n'y a pas grand-chose qui bouge, sauf lorsqu'on se déplace sur un terrain grâce aux vues caméra.

15 — maniabilité
Des commandes simples mais assez complètes. Qualité de réflexes chaudement recommandée.

13 — sons
Des petites musiques sympatoches, une ambiance sonore réduite... Rien d'extraordinaire.

17 — durée de vie
Si vous accrochez, vous en avez pour des dizaines d'heures. Si en plus vous vous y mettez avec des amis, alors là...

+ plus
Simple et complexe à la fois. Mignon et bien réalisé.

– moins
Petite difficulté à visualiser précisément le relief lors des putts.

Intérêt 7/10

AVIS — Chris

Je l'avoue, je me suis fait piéger par Everybody's Golf, et je me laisse toujours tenter par une petite partie. La visualisation totale du terrain, les commandes simples et précises, la profondeur de jeu... Tout est là pour vous donner envie de continuer et il faut avouer que ce titre est un redoutable tueur de temps. Etonnant, il devrait effectivement plaire au plus grand nombre.

AVIS — Rahan

Le genre était peu représenté, quoiqu'assez correctement, mais il aura fallu attendre 2 ans pour avoir un soft aussi complet et varié que fun. Everybody's Golf est à mon sens le meilleur du genre, et même pour ceux qui n'accrochent pas à son look SD, il reste incontestablement bien fait, riche et amusant. De plus, sa facilité d'accès n'entamant en rien son réalisme (tous les paramètres y sont), il s'adresse à tous.



Burning Rangers

EDITEUR............ SEGA-SONIC TEAM GENRE .... ACTION - RECHERCHE

En mélangeant habilement le corps des pompiers de Paris avec Bioman, on peut obtenir un jeu d'action-exploration du tonnerre !

SATURN

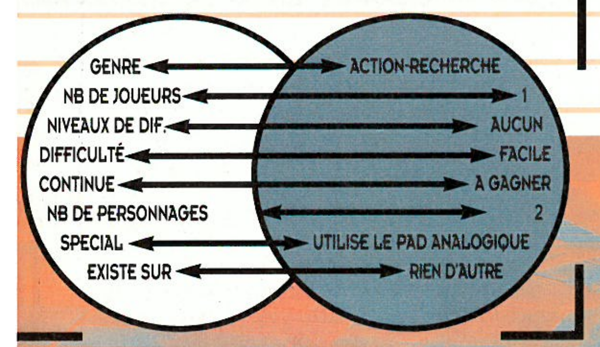
Burning Rangers

Lorsqu'un feu se déclare, c'est généralement gênant... mais pour éteindre tout cela, nous avons de braves gars qui se proposent de s'en occuper au péril de leur vie. Ces braves gens, ce sont les pompiers qui, considérés comme idiots par certains (des jaloux certainement), représentent en fait le groupe le plus important parmi les professions qui forcent l'admiration et font fantasmer les filles. Imaginez donc maintenant que ces corps surentraînés quittent leurs tricots de corps bleus pour rejoindre des collants hyper moulants, des bottes en céramique avec réacteurs intégrés et des casques-récepteurs avec générateurs de champs de force, le tout designé avec beaucoup de classe. Et ben voilà, vous avez les Burning Rangers, pompiers du futur à la fois fashion-victims et héros surpuissants. Dans la peau au choix de Tillis ou de Sho, vous allez apprendre comment devenir un vrai sauveur, puis une fois votre entraînement terminé, vous pourrez enfin accomplir de vraies missions qui se résumeront toutes par l'exploration, la gestion des cristaux qui permettent le sauvetage des victimes, la recherche des blessés à secourir et le combat contre un boss. Classique, mais diablement efficace. Ce qui impressionne le plus lorsqu'on commence à jouer, ce n'est pas l'aspect visuel déroutant ou les bugs nombreux qui énervent le joueur, mais bel et bien l'ambiance incroyable qui se dégage du soft. Car même si Burning Rangers ne se limite finalement qu'à un jeu d'exploration en 3D rappelant furieusement Tomb Raider, il propose une partie exploration dans des décors en feu qui explosent et se modifient constamment. Malheureusement, cela ne fait pas de Burning Rangers un hit, mais juste un bon jeu. En effet, deux points négatifs viennent ternir le tableau : durée de vie très courte et réalisation pas toujours exemplaire. Un jeu à acheter pour les fans d'action, de Tomb Raider et d'ambiance catastrophe. Les autres seront déçus.

SEGA SATURN

Le boss de la troisième mission est un énorme coeur magnétique autour duquel gravitent des ordures métalliques à forme humanoïde.

fiche technique



GENRE	ACTION-RECHERCHE
NB DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIF.	AUCUN
DIFFICULTÉ	FACILE
CONTINUE	A GAGNER
NB DE PERSONNAGES	2
SPECIAL	UTILISE LE PAD ANALOGIQUE
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE



En concentrant votre tir de gaz carbonique, vous pouvez provoquer de grosses explosions pour souffler les flammes.



La chaleur de l'incendie detraque les services de securite, et les robots vigiles s'en prennent a vous.



Le passage le plus deroutant du jeu : lors de la troisieme mission, vous ne pourrez teleporter un enfant qu' avec vous, ce qui vous empechera d'utiliser vos armes.

Après Nights, Sega nous offre enfin un jeu avec une liberté de déplacement totale





Les phases sous l'eau sont assez deconcertantes la premiere fois.

NOTES

Saturn

15 — **technique**
La Saturn est bien exploitée, mais t
de bugs énervants parsèment le j

14 — **esthétique**
Les décors sont assez pixellisés, e
ça n'allait pas aussi vite ce serait lim
laid.

15 — **animation**
La gestion des niveaux est très bon
et les environnements complexes
traversent avec grâce.

16 — **maniabilité**
Pas évident de s'y faire, mais par
suite les rangers et leurs galipett
n'ont plus de secrets pour vous.

18 — **sons**
Du jamais vu : vous êtes guidé p
radio en temps réel. L'opératrice vo
évite les égarements. Pas de musique

12 — **durée de vie**
Le jeu est malheureusement trop cou
Ceux qui sauveront toutes les victim
s'amuseront plus longtemps.

+ — **plus**
Une liberté d'action très plaisante.
L'ambiance est fantastique.

– — **moins**
Une réalisation très terne.
Quelques bugs énervants.

Intérêt 6/10

AVIS

Greg

C'est drôle, hier encore je n'aimais pas ce jeu. Et puis il a suffit que je m'y mette, que je pige le truc, et surtout que je me plonge dans l'ambiance, et voilà ! C'est vachement bien. Par contre, au niveau de la durée de vie, c'est trop juste pour espérer subjuguer autant de gens que Tomb Raider. Dommage, car c'est meilleur dans l'idée...

Kendy

Sega annonçait Burning Rangers comme le "messie" de la Saturn c'est pourquoi je suis en droit d'être déçu. En effet l'action est linéaire et répétitive (j'éteins les flammes, je téléporte les victimes...) et la réalisation technique un peu trop moyenne si l'on compare la 3D du soft à celle de Winter Heat par exemple. Les férus d'actions risquent de se sentir lésés par la platitude que dégage ce titre...



Motorhead

EDITEUR............ GREMLIN GENRE.................. COURSE AUTO.

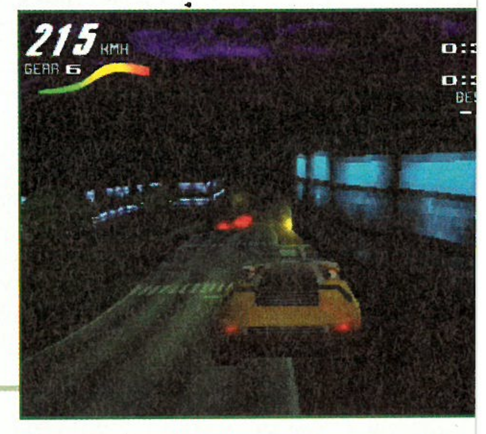
Motorhead est un jeu de courses futuristes où les bolides atteignent des vitesses de pointe fabuleuses, vous faisant vivre avec effroi bien des sensations fortes...

PLAYSTATION

Autant être clair tout de suite : Motorhead est un jeu qui doit plus à sa qualité de réalisation qu'à son intérêt. Tout ce qu'on voit ici fait figure de déjà vu. Le style de conduite, le design des voitures, les modes de jeux, la topographie des circuits... Il n'y a vraiment rien qui soit un tant soit peu original ou qui sorte de l'ordinaire. Malgré cela - et c'est la grande force de ce jeu - Motorhead ne laisse pas indifférent. La première chose qui frappe, lorsqu'on voit ce jeu tourner la première fois, c'est sa finesse graphique manifeste. Le rendu est clair, détaillé... La haute résolution n'y est pas pour rien. On regrettera cependant que les circuits soient toujours si ternes (avec de nombreuses courses de nuit, notamment). La deuxième chose qu'on remarque tout de suite après, c'est l'effet de vitesse saisissant que procure le jeu lorsque votre bolide atteint en ligne droite sa vitesse de pointe. On a presque l'impression de s'essayer à du WipEout. Motorhead ne propose, au départ, que trois voitures et deux circuits. Il vous faudra faire vos preuves en tant que pilote pour "ouvrir" les sept engins et six circuits restants... La tâche se révèle loin d'être facile, et même en easy il faut s'accrocher pour terminer premier certains parcours. Plutôt fun, Motorhead joue sans complexe la carte de la simulation arcade. Vous heurtez un mur à 272 km/h ? Pas de problèmes. On remet sa voiture en ligne, on appuie de nouveau comme un dingue sur l'accélérateur pour rattraper les autres et c'est reparti... jusqu'à la prochaine gamelle. Le but est bien évidemment de connaître le circuit par coeur pour éviter ce genre de désagrément. Un bon jeu au final. Sans originalités, sans personnalité, mais bon quand même...

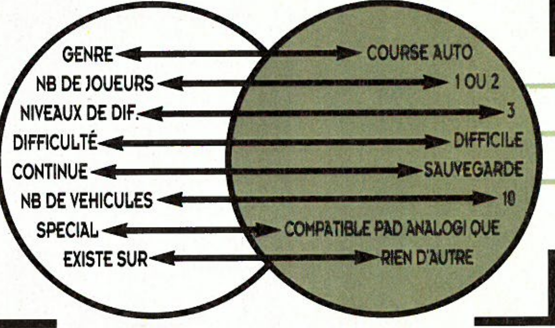
PlayStation

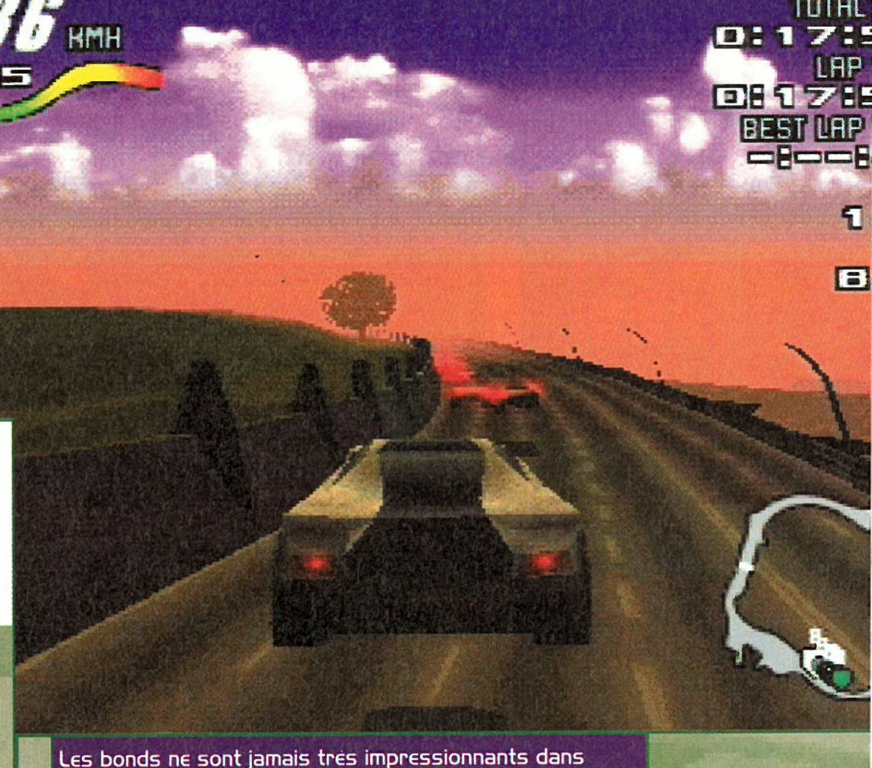


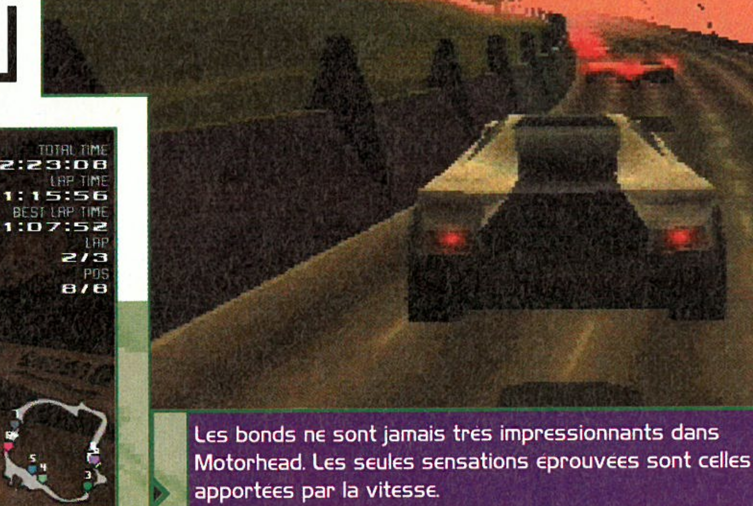


Motorhead

fiche technique







Lorsqu'on en arrive a parcourir un circuit a l'envers, c'est qu'on a vraiment abandonne toute idee de victoire.

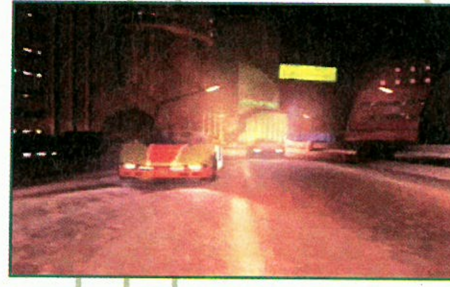
Les bonds ne sont jamais tres impressionnants dans Motorhead. Les seules sensations eprouvees sont celles apportees par la vitesse.



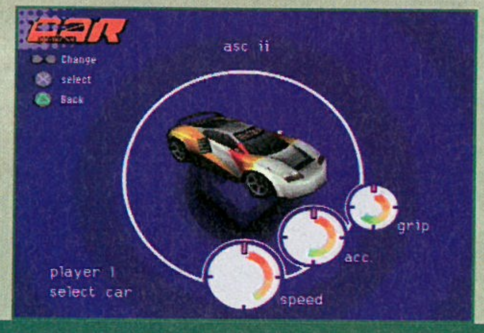
Apprendre a negocier les virages en derapant s'avere d'une extreme importance.

Amusant, défoulant, speed... Voilà qui résume bien Motorhead









Un certain air de déjà vu...

es différentes voitures que vous récupérez dans Motorhead ossèdent des caractéristiques différentes en ce qui concerne tenue de route, la vitesse de pointe et l'accélération. Ques- on design toutefois, les changements sont assez minimes. ormis des couleurs différentes et une carrosserie parfois chouïa remodelée, les engins sont tous les mêmes. Un étail, certes, mais tout de même. On aime aussi une voiture our sa "gueule". Avoir à sa disposition des variantes d'un ul modèle, c'est un peu frustrant...

NOTES

PlayStation

17 — technique
De la haute résolution pour un ren clair et impeccable. Rien à dire.

13 — esthétique
Le design des voitures se révèle réus mais les décors aux couleurs tern sont un peu tristounets.

17 — animation
Ça va vite. Très vite. Trop vite mêm peut-être. Quelques rares ralentiss ments à signaler.

14 — maniabilité
De la simulation arcade pure et dur Réflexes et anticipation seront vo alliés.

13 — sons
La tendance techno assez soûlant accompagne une ambiance sonor convaincante.

14 — durée de vie
Le jeu est difficile, pas trop prise d tête, il y a le mode deux joueurs. Mouais, ça va.

+ plus
Réalisation d'ensemble très honorable Une sensation de vitesse hallucinante

– moins
Un jeu terne graphiquement parlant Conduite speed mais peu technique

Intérêt 5/10

AVIS

Chris

N'étant pas un allumé des simulations de courses, je me suis penché sur Motorhead avec un intérêt rien moins que très relatif. Résultat : le jeu est rapide, il procure de bonnes sensations... C'est de l'"easy playing" de base. Maintenant, je n'y passerai pas non plus des heures. Un bon petit jeu, sans plus.

RaHaN

Au début, la vitesse impressionnante et la finesse des graphismes haute résolution surprennent agréablement, mais force est de constater qu'après une heure de jeu, Motorhead ne se révèle pas plus innovant que cela. Les circuits sont assez ternes, et la grande difficulté du jeu exaspère. Une alternative à Rage Racer, et encore.



Toutes les sort



TSR

jeu du mois :
ıpe du Monde 98
ssenti pour être le
itaine de l'équipe
France, TSR s'est
lement retrouvé à
uvette des amis
Racing de St-
entin en Yvelines.
clients aiment
ucoup le voir
ir le Pastis avec
pieds, une spécia-
de TSR.

AZOM

ı jeu du mois :
ın Turismo (encore)
ectionné comme
dien de but du
sil, Trazom a dû
larer forfait. Lors
son voyage en
on vers Paris, en
npagnie de Patrick
bastien et de potes
bymen, il a voulu
r prouver qu'il était
plus gros destruc-
r de matos... On
erche son corps
ns l'Atlantique
uellement.



Le jeu vidéo, quand on y regarde de près, c'est un peu comme le football. Il y a les bonnes équipes et les moins bonnes. Parfois on marque des buts et parfois on tire à côté. J'en ai encore plein des comme ça. En l'occurence, les titres qui suivent dans ces pages n'ont pas visé juste. Nous après si. On a fait une compèt' avec des poubelles en guise de cage. Ronaldo Traz et Zola Santoni ont d'ailleurs brillé. L'équipe de Joypad devrait s'inscrire au Mondial...



Ayrton Senna Kart Duel 2



Ce second volet des aventures "kartoonesques" du regretté Ayrton est handicapée par un défaut majeur : la médiocrité manifeste de sa réalisation. La jouabilité et l'intérêt d'un titre ont beau primer, il est tout de même plus agréable de s'essayer à un titre lorsque ce dernier vous fait profiter d'autre chose que d'une bouillie de pixels. Même les roues ont été modélisées à grands coups de polygones, et elles ne sont pas du tout lissées. Sorti de cette impression désagréable ce Kart Duel 2 propose huit circuits, et vous avez la possibilité de vous y essayer à deux, via écran splitté. Question sensations, l'effet de vitesse semble bien rendu, et les commandes font au moins preuve de simplicité puisque seuls l'accélération et le frein sont gérés. Sans grande subtilité, la conduite se révèle tout juste agréable et si ce n'était le nom illustre qui orne sa boîte, ce jeu passerait sans doute inaperçu. Un titre au final extrêmement moyen, et même le mémorial (des photos et des vidéos de Senna incluses dans le jeu) n'ajoute guère à la qualité. Dommage.

Chris



3/10 EDITEUR : **SUNSOFT** MACHINE : **PLAYSATION**

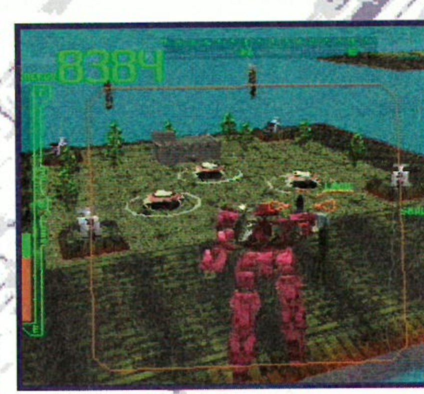


Armored Core





Sorti au Japon il y a bien longtemps maintenant, Armored Core est un jeu de combats de robots tout ce qu'il y a de plus classique. Manipulant un mecha customisable à volonté (vous pouvez changer sa couleur, vous récupérez de nouvelles armes ou de nouveaux «morceaux» de robots en cours de jeu etc.), vous enchaînez ici les missions qu'on vous propose. Votre but consiste, à chaque fois, à vous débarrasser d'un nombre plus ou moins important d'adversaires. Si les commandes répondent plutôt bien, elles sont tout de même un peu lourdes, et pour échapper au feu ennemi, le joueur sensé risque d'avoir recours à une unique méthode : le lock à distance. En effet, vous pouvez abattre



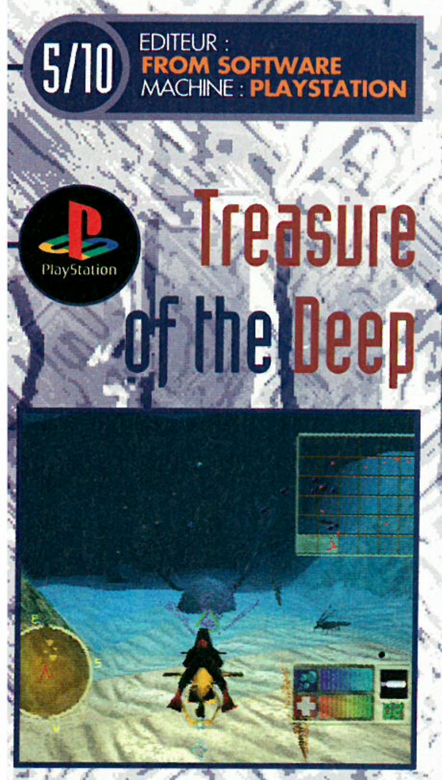


es européennes

la plupart des engins adverses en les lockant avec vos missiles et en leur tirant dessus. Le résultat est bien plus probant que le corps à corps mais, en contrepartie, le jeu perd en intensité. Résultat, Armored Core est un titre trop linéaire qui perd rapidement de son intérêt.

Chris

5/10 EDITEUR : **FROM SOFTWARE**
MACHINE : **PLAYSTATION**



Treasure of the Deep

Après l'excellentissime Tekken 3 et le très fun Klonoa, Namco nous pond un trip bizarre à base de recherche dans les profondeurs océaniques. Avant de commencer une partie, vous devrez acheter des armes et des équipements. Ensuite l'ordinateur vous explique votre mission : retrouver la croix du Vatican (par exemple) et les différents trésors disséminés dans les fonds marins. Le jeu débute et on





s'extasie devant la qualité de la 3D. Après, on rencontre une raie-manta, des tortues, des requins-marteaux... et parfois on utilise un missile sur l'une de ces créatures pour se marrer. A part la famille Cousteau, je vois mal qui pourrait s'éclater avec ce soft. En gros, Namco aura réussi avec ToD à créer l'un des rares jeux les plus assommants de ces deux dernières années.

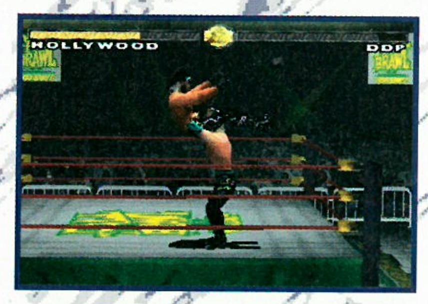
Kendy

3/10 EDITEUR : **NAMCO**
MACHINE : **PLAYSTATION**

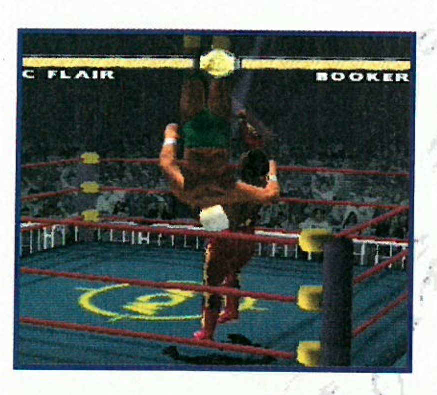


WCW Nitro

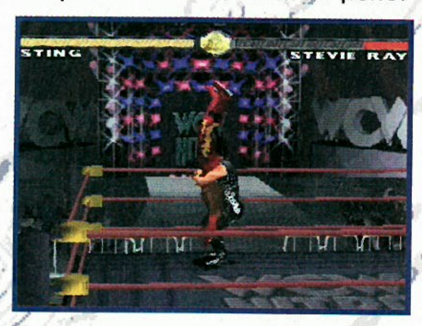
WCW Nitro part avec un sérieux handicape : il a été développé par l'un des cancres les plus notoires de l'univers vidéo-ludique, THQ ! Mais il y a





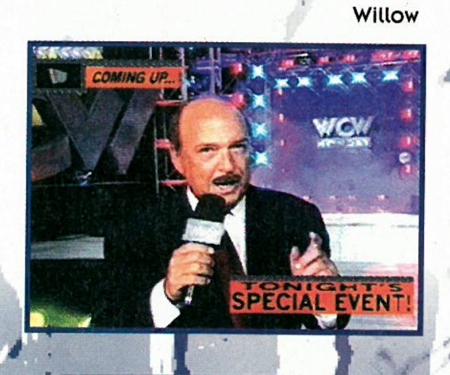


un autre problème et de taille : il s'agit d'une simulation de catch ! Ça concerne qui au juste cette discipline en France ? 0,05 % de la population ? Il y a bien cette face de craie de Sting, Hulk Hogan et toutes les stars de la nWo et de la WCW mais franchement en pleine Coupe du Monde, on s'en fiche.



Et puis entre Ronaldo et Macho Man, faut pas me demander de choisir. Si au moins c'était bien réalisé, mais même pas. Les graphistes possèdent une notion assez particulière de l'anatomie et de l'esthétique, enfin la jouabilité est caractéristique du genre, c'est-à-dire brouillonne au possible. Alors, un conseil, si vous aimez vraiment le catch, branchez-vous sur Canal+ mais n'achetez surtout pas ce nanare !

Willow



2/10 EDITEUR : **THQ**
MACHINE : **PLAYSTATION**





KENI

Son jeu du mois :
Real Bout 2
Très fort à Kick Off s
Game Boy, Kendy a
décidé de tenter sa
chance dans le vrai
football. Malheureus
ment il a fait une rup
ture d'anévrisme sur
terrain. Son cerveau
n'arrivait plus à gére
les couleurs des
maillots et il a décla
forfait après un trop
gros effort.



GRE

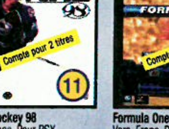
Son jeu du mois :
Shining Force 3
Remarqué par
Aimé Jacquet pour
sa grande prestance
dans les arts martiau
Greg a fait quelques
essais. Seulement, il
ne connaissait du
football que le très
populaire feuilleton
Olive et Tom. Il alla
rejoindre Jean à la
morgue après avoir
essayé de marquer
d'un rebond des
deux pieds sur le
poteau de buts.

...her, c'est ton problème !



™










- 09 ...ven — ... Pour PSX
- 10 Final Fantasy 7 — Vers. Franç. Pour PSX
- 11 NHL Hockey 98 — Not. Franç. Pour PSX
- 12 Formula One 97 — Vers. Franç. Pour PSX
- 13 Moto Racer — Vers. Franç. Pour PSX
- 14 V-Rally — Vers. Franç. Pour PSX
- 15 G Police — Vers. Franç. Pour PSX
- 16 VR Powerboat Racing — Vers. Franç. Pour PSX
- 17 Nagano 98 — Vers. Franç. Pour PSX
- 18 Fifa 98 En route pour la Coupe — Vers. Franç. Pour PSX
- 19 Alerte Rouge — Vers. Franç. Pour PSX









- 27 Cool Boarders — Not. Franç. Pour PSX
- 28 Deathtrap Dungeon — Vers. Franç. Pour PSX
- 29 Marvel Super Heroes — Not. Franç. Pour PSX
- 30 Resident Evil Director's Cut — Vers. Franç. Pour PSX
- 31 Magic : The Gathering — Vers. Franç. Pour PSX
- 32 Jet Rider — Not. Franç. Pour PSX
- 33 Crash Bandicoot 2 — Vers. Franç. Pour PSX
- 34 Risk — Vers. Franç. Pour PSX
- 35 Road Rash 3D — Vers. Franç. Pour PSX

...atalogue...



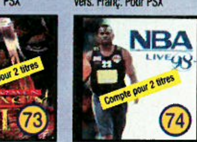


- 45 Pro Foot Contest — Vers. Franç. Pour PSX
- 66 Resident Evil II — Vers. Franç. Pour PSX
- 85 Pandemonium 2 — Vers. Franç. Pour PSX










- 46 Riot — Not. Franç. Pour PSX
- 47 Fighting Forces — Not. Franç. Pour PSX
- 55 Grand Theft Auto — Vers. Franç. Pour PSX
- 56 Bushido Blade — Not. Franç. Pour PSX
- 67 Duke Nukem 3D — Vers. Franç. Pour PSX
- 68 Dragon Ball Final Bout — Vers. Franç. Pour PSX
- 73 Legacy Of Kain — Vers. Franç. Pour PSX
- 74 NBA Live 98 — Not. Franç. Pour PSX

OFFRE EXCEPTIONNELLE

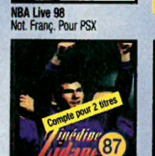
Jusqu'à **5 JEUX POUR CONSOLES** *au choix* **129F** TTC Chacun + frais d'envoi

+ 1er Cadeau Une superbe Montre Chrono

+ 2e Cadeau 1 K7 Vidéo des meilleurs jeux pour consoles

+ 3e Cadeau Un Range CD-ROM si tu réponds sous huit jours

Offre valable jusqu'au 31/12/98








- 75 M6 Turbo Racing — Vers. Franç. Pour PSX
- 76 Rock And Roll Racing 2 — Not. Franç. Pour PSX
- 77 Shadow Master — Vers. Franç. Pour PSX
- 78 Sim City 2000 — Vers. Franç. Pour PSX





- 86 Gex 3D — Vers. Franç. Pour PSX
- 87 On Side Zidane Football — Vers. Franç. Pour PSX
- 88 B.A. Toshinden 2 — Vers. Franç. Pour PSX
- 89 Dark Forces — Vers. Franç. Pour PSX
- 90 Caesars Palace — Not. Franç. Pour PSX
- 91 Suikoden — Not. Franç. Pour PSX
- 92 Tennis Arena — Vers. Franç. Pour PSX
- 93 Castlevania — Vers. Franç. Pour PSX
- 94 Toshinden 3 — Vers. Franç. Pour PSX








- 106 ...nd — ... Pour PSX
- 107 Philosoma — Vers. Franç. Pour PSX
- 108 Star Gladiator — Vers. Franç. Pour PSX
- 109 Raystorm — Not. Franç. Pour PSX
- 110 Star Winder — Vers. Franç. Pour PSX
- 111 Rage Racer — Vers. Franç. Pour PSX
- 112 Actua Soccer 2 — Vers. Franç. Pour PSX
- 113 Ayrton Senna Kart Duel 2 — Vers. Franç. Pour PSX
- 114 Hard Boiled — Vers. Franç. Pour PSX

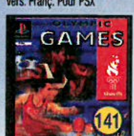
Pour en savoir plus...

PAR MINITEL 3615 CECD 2,23F/mn

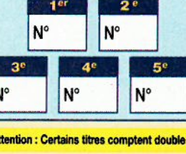
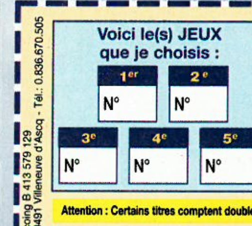
PAR TÉLÉPHONE 0·836·670·505 1,49F/mn

PAR INTERNET http://www.cdclub.com

Le Club sur internet http://www.cdclub.com





- 126 ... — ... Pour PSX
- 127 Nuclear Strike Platinum — Vers. Franç. Pour PSX
- 128 L'incroyable Hulk — Vers. Franç. Pour PSX
- 129 Need For Speed II — Vers. Franç. Pour PSX
- 130 Tekken Platinum — Vers. Franç. Pour PSX
- 131 Formula One 95 — Vers. Franç. Pour PSX
- 132 Fade To Black — Vers. Franç. Pour PSX
- 133 ISS Pro Platinum — Not. Franç. Pour PSX
- 134 Thunderhawk — Vers. Franç. Pour PSX








- 140 ...ces — ... Pour PSX
- 141 Olympic Games — Vers. Franç. Pour PSX
- 142 Project X2 — Vers. Franç. Pour PSX
- 143 Fifa Soccer 96 Platinum — Vers. Franç. Pour PSX
- 149 ... — ... Pour PSX
- 150 Zero Divide — Vers. Franç. Pour PSX
- 151 All Star Soccer — Vers. Franç. Pour PSX
- 152 Pitball — Vers. Franç. Pour PSX






- 158 ...
- 159 Fifa 97
- 160 Wipeout Platinum
- 161 Track and Field

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le(s) JEUX que je choisis :

1er	2e	3e	4e	5e
N°	N°	N°	N°	N°

Attention : Certains titres comptent double

Vos Cadeaux : Une superbe Montre Chrono + 1 K7 vidéo + 1 Range CD-ROM si vous répondez sous 8 jours

Envoyez-moi le(les) Jeux dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon cadeau gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 titres au moins par an (Jeux pour Consoles, CD-ROM ou CD-I), pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

- ☐ **Je choisis 1 JEU** (hors compte double), **je joins mon réglement de 168,90 F** (129 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 2 JEUX** (ou 1 JEU compte double), **je joins mon réglement de 297,90 F** (258 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 3 JEUX** (ou 1 JEU + 1 JEU compte double), **je joins mon réglement de 426,90 F** (387 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 4 JEUX** (ou 2 JEUX compte double), **je joins mon réglement de 555,90 F** (516 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 5 JEUX** (ou 1 JEU + 2 JEUX compte double), **je joins mon réglement de 684,90 F** (645 F + 39,90 F de frais d'envoi)

DPX44
JD0698

Je règle par : ☐ **Chèque*** ☐ **Mandat-Lettre*** (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia

☐ **CB N°** __________ Expire le ______

☐ **Avec ma Carte "4 Étoiles" N°** __________

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. Dom Tom : 60 F. Autres pays : nous consulter.

☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20F.

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.

Nom __________ Prénom __________

Né(e) le __________ Tél __________

Adresse __________

Code Postal __________ Ville __________

Date __________

Signature obligatoire

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/12/98

Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés.

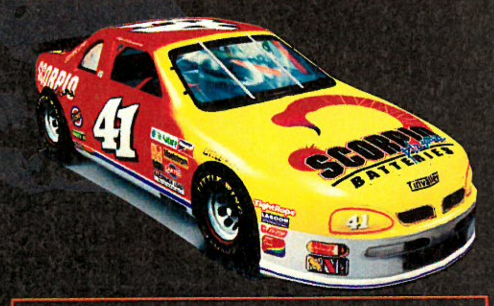
...timédia Concept International - RCS Roubaix-Tourcoing B 413 579 129
...C au capital de 100.000 F - 245 Rue Jean Jaurès 59491 Villeneuve d'Ascq - Tél.: 0.836.670.505

CAPital

Après bien des rumeurs Daytona U.S.A. 2 montre enfin le bout de son nez. L'occasion d'en savoir plus sur ce titre qui pourrait arriver rapidement sur Katana.

PAR BANANA SAN

Daytona U.S.A. 2



L'équipe de L'AM2, à laquelle on doit de petits bijoux tels que Scud Racer et Daytona U.S.A. premier du nom, est à l'origine de cette nouvelle simulation de voitures. Comme le titre l'indique, il s'agit de la suite de la célèbre course de stock-car. Grâce au modèle 3 et plusieurs bonnes idées le comeback risque d'être fracassant ! Daytona U.S.A. est sortie en 94 au Japon. Basé sur les courses de stock-cars de NASCAR, le jeu est à ce point un succès que Sega réussit à en commercialiser plus de 30 000 unités, ce qui est, pour un coin-up, un excellent score. D'ailleurs, le soft représente pour Sega la course de voitures la plus vendue à travers le monde.

Une carte modèle 3

Grâce à la carte modèle 3 et à sa puissance, les programmeurs de Sega ont pu intégrer une série de détails qui renforce le réalisme de la simulation. Ainsi, la représentation des crashs de voitures est devenue beaucoup plus impressionnante. Lors des accidents les plus violents (crashs frontaux notamment), c'est désormais des parties entières de la voitures qui se détachent ! Les animations des voitures ont également bénéficié de la marge de puissance maintenant disponible : des effets spéciaux comme la fumée s'échappant d'une voiture dont le moteur prend feu ou les nuages de poussière lors des dérapages. Daytona U.S.A. 2 utilise en effet la dernière version de la carte modèle 3, la Step 2.0, qui augmente le réalisme. On peut voir d'ailleurs une série d'animations qui viennent ajouter un petit côté dramatique à la simulation : conducteur qui se rue hors de son véhicule accidenté et en flammes, spectateurs qui essayent d'éteindre l'incendie... Autant de détails qui feront le charme de ce titre d'ores et déjà très attendu.



La pente de la route facilite la prise des virages.



Des animations intermédiaires ont lieu durant la course : le pit, un accident...

EDITEUR : SEGA
MACHINE : ARCADE
SORTIE : ÉTÉ AU JAPON
DISPONIBILITE EUROPE : RENTRÉE 98



L'interface a été redessinée. Mais elle reprend les mêmes éléments. Dommage qu'il n'y ait pas de rétroviseur, qui s'avère quand même plus pratique qu'une espèce de radar.



Une suite digne de ce nom avec la carte modèle 3

Crash impact generator

our peu que vous jouiez sur la borne SDX uper Deluxe) de Daytona U.S.A. 2, vous lez pouvoir tester la dernière version du rash impact generator, c'est-à-dire le ystème qui permet au joueur de ressentir les sensations provoquées par les npacts ou la force centrifuge dans les ournants. Grâce au Direct Rolling otorize nouvelle génération, le feedack est bien plus impressionnant pour joueur, qui est prié de se munir d'un etit sac en papier en cas de problème... our peu que la salle de jeu soit uffisamment grande (et suffisamment rtunée), on peut relier en réseau jusqu'à eize bornes d'arcade, permettant donc autant de personnes de concourir en ême temps.







Lorsque vous frottez une barrière, des étincelles jaillissent comme dans Scud Racer.





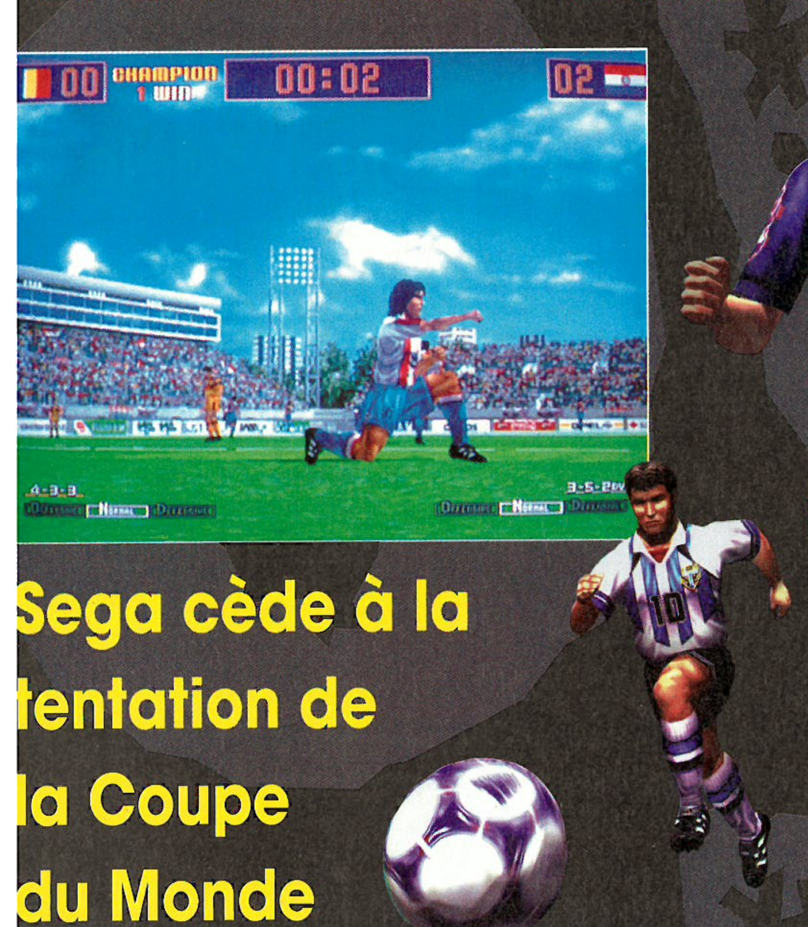


Daytona avait créé la surprise en étant le premier jeu d'arcade à intégrer non seulement des musiques de fond, mais également des chansons avec paroles et musique. Daytona 2 reprend le flambeau.

Sega ne comptait pas manquer la Coupe du Monde. Plutôt que de faire un nouveau jeu, l'éditeur en améliore un ancien. Ils sont malins ces nippons !

PAR BANANA SAN

Virtua Striker 2 '98



Sega cède à la tentation de la Coupe du Monde

Après le succès qu'a connu, notamment au Japon, le premier Virtua Striker en 1995, Sega a réalisé l'année dernière une nouvelle version : Virtua Striker 2. Et, cette année, Coupe Mondiale de football oblige, les programmeurs ont procédé à une mise à jour de leur simulation de football, intitulée sobrement «version 98». La série des Virtua est l'oeuvre de l'AM 2, le département le plus prolifique de jeux d'arcade chez Sega. C'est d'ailleurs la même équipe qui a fait les célèbrissimes Virtua Fighter. Autrement dit, les programmeurs de Virtua Striker 2 '98 savent ce que veut dire réaliser un bon jeu d'arcade !

Plus de réalisme SVP

La jouabilité du jeu a subi quelques améliorations. La balance de la version 98 est devenue meilleure, les coups spéciaux sont moins fréquents, et l'impression de jouer avec des équipes où chaque joueur est un croisement de Pelé et de Cantona est moins grande. Par ailleurs, VS est doté d'une Intelligence Artificielle qui scrute constamment le joueur et change les stratégies en conséquence. Si la formation choisie avantage la défense plutôt que l'attaque, les footballeurs sont alors un peu moins agressifs. Par contre, ils défendent chaque pouce de leur terrain, dès que l'équipe adverse lance une offensive. Ce système permet ainsi de donner plus de variété et de réalisme aux matchs.



classique
ction
lay vous
mettra de
oir vos
uesses



Les rencontres se déroulent dans quatre stades différents.

EDITEUR : SEGA
MACHINE : ARCADE
SORTIE : ETÉ AU JAPON
DISPO. EUROPE : FIN D'ANNÉE EN FRANCE





La jubilation des joueurs lorsqu'un but est marqué est retranscrite en temps réel.

a carte modèle 3 à l'oeuvre

ette dernière version a aussi été l'objet de uelques modifications d'ordre esthétique. ésormais, on pourra voir la couleur du ciel hanger durant le match selon l'heure de la urnée. Car Virtua Striker 2 '98 est basé sur Modèle 3, ce qui garantit un maximum de étails : à chaque but, les supporters se échaînent dans les gradins, et les joueurs sposent d'animations variées et réalistes. e jeu tente de coller à la Coupe du Monde, spérant bénéficier des retombées que la lie du ballon rond va susciter au début de été. Ainsi, Sega a intégré les vingt-quatre quipes présélectionnées. Toujours dans souci de réalisme, les chaussures, maillots ballon sont à l'image de ceux réels qui eront utilisés pour l'événement. Une autre çon d'exploiter le fantastique potentiel ommercial de la Coupe du Monde. Mais le ort dans tout ça ?

Des chaussures jusqu'au maillot, en passant par le ballon, votre équipe est aux couleurs de la Coupe du Monde.

Y'a pas photo : c'est bien un but.

Les caméras changent d'angle fréquemment, permettant de profiter d'un gros plan sur une action précise, avant d'élargir la scène, comme ici, pour en voir sa totalité.

Virtua pub

irtua Striker renfermait déjà des publicités. Sega a repris le concept et l'a même oussé plus loin. En plus de Coca Cola, pel, Adidas, etc. on peut découvrir, pour première fois dans un jeu vidéo, des ublicités pour des... banques ! Il s'agit de eux établissements nippons, la aiwa Ginko et la Sumitomo Bank.



es banques descendent dans les tades virtuels des simulations de foot.

On prend les mêmes et on recommence. Capcom exploite le filon pour le plus grand bonheur des fans de la saga.

PAR BANANA SAN

Street Fighter EX 2

Après Street Fighter EX et SF EX Plus, le dernier rejeton de la série, SF EX 2, s'apprête à être commercialisé par Capcom dans les salles d'arcade de l'archipel. L'éditeur continue de peaufiner sa stratégie qu'il a largement mise en œuvre pour la série de SF II. Pas de bouleversements à chaque nouvelle sortie, mais une série d'améliorations qui fait de ce jeu de combats un produit de plus en plus abouti. Ainsi, les modifications de cette dernière version concernent essentiellement le système de jeu. Les joueurs qui s'attendaient à un bond en avant risquent donc d'être déçus. Les autres retrouveront un jeu dont ils commencent à connaître toutes les ficelles mais qui bénéficie d'une jouabilité améliorée.

Le casting de SF EX 2

Pour l'occasion, Capcom remet en piste des combattants qui, pour certains, avaient disparu de la série depuis une éternité. Les plus célèbres sont Blanka et Zangieff. Officiellement, SF EX 2 comprend douze protagonistes : Ryu, Ken, Chun Li, Guile,



Ne fixez pas ses yeux, c'est de son pied droit que va partir la prochaine attaque !

Arika

Non, pas Akira, Arika ! Arika est un studio de développement spécialisé dans l'arcade et qui a été fondé par Nishitani, le créateur de la série des Street Fighter, avec la bénédiction de Capcom. La série des Street Fighter EX et le passage à la 3D sont dus notamment aux développeurs d'Arika.



Shinkuadoken

Ryu s'apprête à vous envoyer un petit cadeau, genre Kamehameha comme on l'appelle dans la galaxie DBZ !

Les programmeurs ont travaillé leurs angles de caméra afin de les rendre originaux tout en ne gênant pas le déroulement des combats.

ngief, Dalshim, Blanka, Balrog, Hokuto, octrin Dark, Skalomania et Cracker Jack. après certaines rumeurs, parmi les persos chés du jeu, se trouverait notamment la eur d'Hakuto, Sharron... De nombreuses chniques disponibles ont été repompées r la version précédente. Ainsi, on retrouve utes les techniques spéciales qu'on ne ut éviter dont celles fatales qui causent s dommages même si votre adversaire met en garde et les célèbres Super Cancel i permettent d'éviter une super combo une attaque fatale. Loin d'être une révo-tion, ce Street Fighter là devrait toute-is faire parler de lui en arcade, le temps 'il nous arrive sur Saturn et PlayStation, qui ne devrait pas tarder.

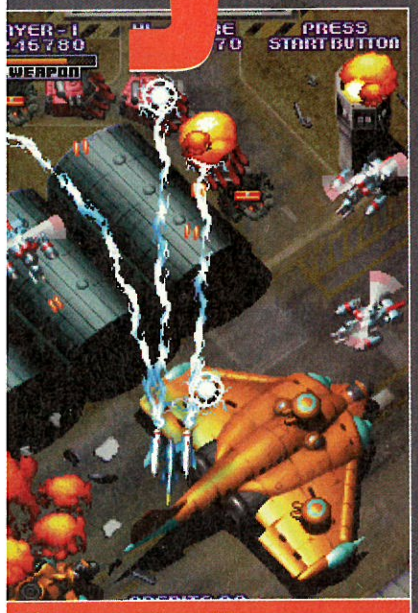
EDITEUR : CAPCOM
MACHINE : ARCADE
SORTIE : PRINTEMPS AU JAPON
DISPONIBILITE EUROPE : ÉTÉ 98

Les shoot'em up pour otakus, bien beaux et bien durs, continuent à disposer d'un public de fans. On voit ainsi apparaître, de temps en temps, de petites perles comme ce Cyvern de Kaneko.

PAR BANANA SAN

Cyvern





décors sont de petites œuvres
rt.



Cinq niveaux à conquérir avec une multitude de détails, d'appareils et d'engins bougeant à l'écran.

Petit studio de développement qui conçoit surtout des jeux d'arcade, Kaneko passe à la vitesse supérieure avec Cyvern. Vous commencez le jeu après avoir choisi un dragon parmi trois. Chacun d'entre eux possède une attaque spéciale (Vanish). Le Rouge lance des flammes qui balaient tout devant lui. Le Bleu projette des décharges électriques qui se dirigent automatiquement sur les adversaires. Enfin, le Vert a un faisceau-laser très puissant mais très concentré. Tout cela n'est pas sans rappeler certains grands noms du shoot'em up.

Un shoot'em up classique

Bien entendu ces armes pourront gagner en puissance au fur et à mesure de votre avancée dans les niveaux. De plus, il sera aussi possible de collecter divers items afin de booster les capacités de votre dragon, ou bien encore d'y jouer à deux simultanément. Si le principe même du jeu est loin d'être original, sa réalisation permettra tout de même de séduire les otakus en manque de shoot'em up. En jouant la carte du classique, Kaneko espère bien répondre à leur attente. Au milieu de nombreuses sorties de jeux de combats et de caisses, voilà un titre sympa, simple, comme au bon vieux temps. Cette touche de nostalgie suffira-t-elle à faire de Cyvern un hit d'arcade ? On peut sérieusement en douter.

Un titre pour les otakus et eux seuls

Les commandes du jeu sont ra simples : le stick et deux boutons !

EDITEUR : KANEKO
MACHINE : ARCADE
SORTIE : PRINTEMPS AU JAPON
DISPONIBILITE EUROPE : FIN 98



181 RUE DE CRIMEE
75019 PARIS
TEL : 01 40 34 86 86
ERMÉ LE LUNDI (M°CRIMÉE)

6 RUE D'ARRAS
75005 PARIS
TEL : 01 44 07 03 77
(M°CARDINAL LEMOINE)

OUVERTURE DE 2 NOUVEAUX POINTS DE VENTE

3 RUE DE L' EGLISE
94300 VINCENNES
TEL: 01 48081108

6 RUE DE LA COQUILLE
34500 BEZIER

16 RUE PAUL BERT
94130 NOGENT S/ MARNE
TEL : 01 43 94 23 74
(BUS : 120 ET 114)

80 BIS RUE DU GENERA
DE GAULLE
77000 MELUN
TEL : 01 64 52 85 85

19 AV FONTAINEBLEAU
94270 KREMLIN BICETRE
TEL : 01 49 58 89 89
OUVERT TOUS LES JOURS

COURS MARIE
50100 CHERBOURG
TEL : 02 33 01 76 29

34 RUE DE MALTE
75011 PARIS
TEL : 01 48 05 88 05
M° OBERKAMPF

18, RUE DE JOUY
75004 - PARIS
TEL : 01 42 76 91 92
M° : St. PAUL

113 AV. GALLIENI
93170 BAGNOLET
TEL : 01 48 97 11 97
FERMÉ LE MARDI
M° GALLIENI

25 AV. DU GENERAL
BILLOTTE
94000 CRETEIL
TEL : 01 49 80 04 28
(M°CRETEIL PREFECTURE BUS 28

MAXXI PROMO !!!

469 F

329 F



PLAYSTATION

329F

NINTENDO



JEUX NEUFS PLAYSTATION

UALUE PACK EST DE RETOUR AU PRIX DE 1090 FRS

ING 97 (JAP)	449 FRS
RAN TURISMO	329 FRS
ESIDENT EVIL 2	329 FRS
LUNDRA	329 FRS
LONOA	299 FRS
IGILANTE 8	299 FRS
PICE WORLD	299 FRS
UKY LUKE	329 FRS
OTORHEAD	329 FRS
ORSAKEN	329 FRS
NE	329 FRS
ABLO	329 FRS
HEME HOSPITAL	329 FRS
NOW RACER 98	299 FRS
TFALL 3D	299 FRS
VEN	349 FRS
EED FOR SPEED 3	329 FRS
OAD ROASH 3D	329 FRS
EATHTRAP DUNGEON	329 FRS
EKKEN 3 VERSION JAP	299 FRS
ENCHU VERSION JAP	399 FRS
EAD OR ALIVE VERSION JAP	449 FRS
EMORY CARD OFFICIEL	129 FRS
D ANALOGIQUE VIBRANTSONY FRANCE	249 FRS
EMORY CARD COULEUR	99 FRS
BLE RGB	59 FRS
BLE RGB + FICHE RCA	79 FRS
BLE LINK	49FRS
CTION REPLAY	199 FRS

MAIS AUSSI ,LES REEDITIONS PLATINIUMS !!!

ASH BANDICOOT	149 FRS
KKEN 2	149 FRS
ST A MOVE 2	149 FRS
IPE OUT 2097	149 FRS
MB RAIDER	149 FRS
STRUCTION DERBY 2	149 FRS
CRO MACHINE V3	149 FRS
RSCHE CHALLENGE	149 FRS
S PRO	149 FRS
ULBLADE	149 FRS

NOUVEAUTES AU MEILLEUR PRIX C'est chez MAXXI-GAMES

JEUX PLAYSTATION OKAZ

MARVEL SUPER HEROES	219 FRS
CASTLEVANIA	269 FRS
CRASH BANDICOOT 2	219 FRS
G-POLICE	219 FRS
ODDWORLD	219 FRS
TOCA TOURING CAR	219 FRS
MOTO RACER	219 FRS
TOMB RAIDER 2	219 FRS
PANDEMONIUM 2	219 FRS
COLONY WARS	219 FRS
BLOODY ROAR	269 FRS
COOLBOARDERS 2	219 FRS
ALERT ROUGE	219 FRS
DYNASTI WARRIOR	219 FRS
STREET FIGHTER 3D	219 FRS
FINAL FANTASY	219 FRS
JERSEY DEVIL	219 FRS
STREET FIGHTER 3D	219 FRS
RAGE RACER	219 FRS
RAPID RACER	219 FRS
BOUCLIERS DE QUETZACOATL	219 FRS
FIGHTING FORCE	219 FRS
CHILL	219 FRS
V-RALLY	219 FRS
FORMULA ONE 97	219 FRS
NBA 97	169 FRS
NHL 97	169 FRS
TUNNEL B-1	119 FRS

JEUX OKAZ PLAYSTATION

M6 TURBO RACING	219 FRS
TEST DRIVE 4	219 FRS
NUCLEAR STRIKE	219 FRS
HERCULE	219 FRS
OVERBOARD	219 FRS
RISK	219 FRS
WARCRAFT 2	219 FRS
MONOPOLY	219 FRS
FATAL FURY REAL BOUT	219 FRS
WING COMMANDER IV	219 FRS
MORTAL KOMBAT TRILOGY	219 FRS
CROC	219 FRS
MDK	169 FRS
LOST VIKINGS 2	169 FRS
EXCALIBUR	169 FRS
REBEL ASSAULT 2	169 FRS
VANDAL HEARTS	169 FRS
STARGLADIATOR	119 FRS
X 2	119 FRS
DOOM	119 FRS
FORMULA ONE	119 FRS
LEGACY OF KAIN	119 FRS
PORSCHE CHALLENGE	119 FRS
FADE TO BLACK	119 FRS
IN THE ZONE 2	119 FRS
NEED FOR SPEED 2	119 FRS
DESCENT	119 FRS
ALONE IN THE DARK	119 FRS
RETURN FIRE	119 FRS
TOBAL N° 1	119 FRS
ASSAULT RIGGS	69 FRS
MAGIC CARPET	69 FRS
FIRESTORM	69 FRS

TEL POUR CONNAITRE LES DERNIERES NOUVEAUTES!!!

JEUX SATURN NEU

PANZER DRAGON RPG	349 FF
HOUSE OF THE DEAD+GUN	349 FF
BURNING RANGERS	329 FF
WORLD LEAGUE SOCCER 98	329 FF

JEUX SATURN OKA

DUKE NUKEM 3D	269 FF
SEGA TOURING CAR	269 FF
FIGHTERS MEGAMIX	219 FF
FORMULA KARTS	219 FF
STREET FIGHTER ALPHA 2	219 FF
DIE HARD TRILOGY	169 FF
MANX TT	169 FF
VIRTUA FIGHTERS 2	119 FF
SEGA RALLY	119 FF

JEUX NINTENDO 64 NEUF

MYSTICAL NINJA GOEMON	469 F
GOLDENEYES	349 F
GRAN TOURISME 64	469 F
NBA COURTSIDE 98	469 F
FIFA COUPE DU MONDE 98	469 F
FORSAKEN 64	469 F

JEUX NINTENDO 64 OKA

MARIO 64	169 FF
MARIO KARTS 64	219 FF
DIDDY KONG RACING	219 FF
WAVE RACE 64	219 FF
NBA HANG TIME	269 FF
EXTREME G	269 FF
MACE THE DARK AGES	319 FF

TOUTES LES NOUVEAUTES MOIS CHERES CHEZ MAXXI-GAMES!!!

Vous êtes franchisé, indépendant ou même
articulier, rejoignez l'équipe la plus performante du
marché !!!
Nous vous garantissons :
- nos prix d'achats grossistes.
- livraisons chronopost.
- un renouvellement permanent de votre stock d'okaz.
- Un important budget publicitaire.
- Contactez Mr Frontela au : 01 48 05 88 68.

A RETOURNER : 34 rue de Malte 75011 Paris

PRODUITS	QUANTITÉ	CONSOLE	PRIX

Nom, Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : ⊔⊔⊔⊔⊔ Ville : ....

Telephone : ⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔

Avant tout envoi téléphone pour connaître la disponibilité et les dernières nouveautés

Frais de Port : 35

REGLEMENT : ❐ Chèque bancaire Postal ❐ Mandat

TOTAL :

S NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.

ANIM'PAAD

Par Oliv' Gotoon

CARTOONIST 98

C'est fin avril que s'est déroulé, comme chaque année à Toulon, le festival du Cartoonist, grand rendez-vous des japanime-fans. Année après année, le festival gagne en importance. Cette fois, il s'étalait sur trois étages bien remplis par différentes boutiques, fanzines et magazines. Les projections avaient lieu dans la grande salle de conférences du palais, ce qui permettait par exemple d'admirer le dernier épisode de nos amis Bitoman (qui parodient les dessins animés et séries à la Bioman) sur un écran géant. Autre point positif, les différents concours organisés procuraient une agréable distraction, notamment le cosplay qui nous valut de croiser dans le salon tantôt un modèle d'Evangelion, tantôt un capitaine Némo, une princesse Myû ou un Son Gohan ! Le premier prix a été remporté par un superbe Ryôki (l'espèce de lapin dans Tenchi Muyô). Les soixante participants ont tous fait montre de trouvailles et de talents pour confectionner leurs costumes. Enfin, le gros événement de ce Cartoonist, fut la venue de la dessinatrice japonaise Akemi Takada. Malheureusement, de nombreux fans n'ont pu obtenir de dédicace, malgré les incessantes séances prévues chaque jour, tant elle était demandée. Ils devront se contenter d'une photo donnée lors de la conférence finale et d'un bon nombre de moments gardés en souvenir.



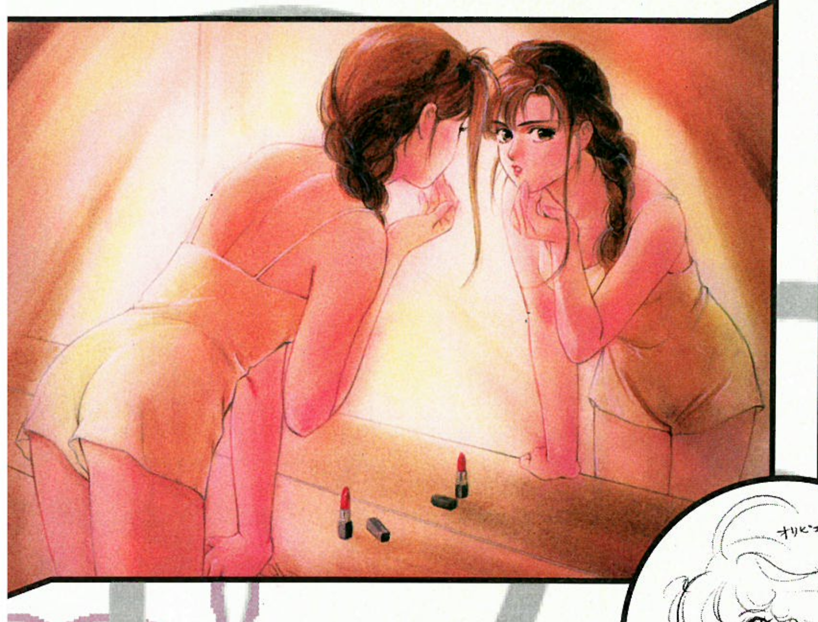
FANCY LALA : © Studio Pierrot



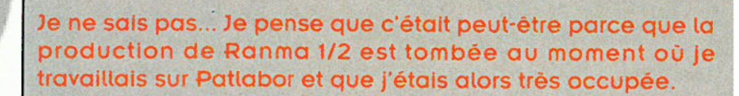
INTERVIEW AKEMI TAKADA

Akemi Takada a débuté sa carrière dans le dessin animé. Elle travaille d'abord chez Tatsunoko Production sur Gatchaman alias La Bataille des Planètes. Rapidement, elle trouve son style et devient indépendante. C'est au studio Pierrot en 1981 qu'elle se voit confier l'adaptation du célèbre manga Lamu de Rumiko Takahashi avant de créer les personnages de Creamy en 1983. Forte de ces deux grands succès, d'autres séries arrivent : Julie et Stéphane (1985), Juliette je t'aime (1986), Orange Road/Max et Compagnie (1987) où elle nous offre une Madoka bien plus séduisante que dans le manga, et enfin Patlabor (1988). Depuis, Akemi Takada a délaissé le dessin animé pour se tourner vers les illustrations. Fin 97, elle a créé les personnages d'un jeu vidéo, Misa no Mahô Monogatari, qui met en scène une magical girl (que vous devez éduquer afin qu'elle mène à bien sa mission). Enfin, il y a quelques mois, a débuté à la TV japonaise Mahô no Stage Fancy Lala, une toute nouvelle série de magical girl produite par le studio Pierrot (qui n'en avait plus produit depuis 12 ans). C'est bien sûr à Akemi Takada qu'on a confié les dessins...

© Images d'Akemi Takeda



MISA NO MAHO MONOGATARI : © Samy



Joypad
Akemi bonjour ! Quand avez-vous commencé à dessiner ?

Akemi Takada
Dès que j'ai eu un crayon dans les mains, c'est-à-dire très tôt ! Professionnellement parlant, c'est après mes études de dessin que j'ai travaillé au studio Tatsunoko. C'est à partir de ce moment-là que j'ai commencé à être payée pour faire ce que j'aimais.

Quels sont les auteurs qui vous ont influencé ?
Comme beaucoup, j'ai toujours admiré le travail de grands auteurs de mangas comme Osamu Tezuka, Shôtarô Ishinomori (Cyborg 009) ou Gô Nagaï (Goldorak).

Alors qu'il y a une dizaine d'années, vous créiez un grand nombre de dessins animés, on vous voit beaucoup moins ces derniers temps dans l'animation, pourquoi ?
Ce n'est pas un choix de ma part, simplement on fait moins appel à moi. Peut-être que les studios pensent que mon style de dessin n'est plus à la mode. Beaucoup pensent aussi que je ne sais dessiner que des magical girl (à cause du grand succès de Creamy).

Est-ce qu'il y a un manga ou une œuvre que vous aimeriez adapter ?
Généralement, je préfère créer des personnages originaux plutôt que d'adapter un manga. C'est plus facile et ça permet de s'exprimer complètement.



Vous avez travaillé sur beaucoup d'œuvres de Rumiko Takahashi (Lamu, Juliette je t'aime). Comment s'est passé la collaboration avec l'auteur ?
En fait, je n'ai rencontré Rumiko Takahashi qu'une fois avant la création des premiers personnages de Lamu. Mais comme elle était très occupée par son manga et que mes dessins lui convenaient, nous ne nous sommes plus beaucoup revues par la suite.

Pourquoi ne vous a-t-on pas confié le character design de Ranma 1/2 ?
Je ne sais pas... Je pense que c'était peut-être parce que la production de Ranma 1/2 est tombée au moment où je travaillais sur Patlabor et que j'étais alors très occupée.

L'année dernière, vous avez réalisé les dessins et l'animation du jeu Misa no Mahô Monogatari. Était-ce la première fois que vous travailliez sur un jeu vidéo ?
J'avais déjà créé quelques personnages pour des jeux, notamment pour l'adaptation de Elen no Filena, un dessin animé que j'avais fait, mais je ne m'étais jamais autant investie que sur Misa.

Est-ce un travail différent de celui fourni pour un dessin animé ?
Pas tellement, car je m'occupe essentiellement des séquences animées qui sont réalisées de la même manière que pour un film ou une série. C'est une expérience enrichissante car inversement, je dois aussi m'adapter à l'ordinateur qui est de plus en plus utilisé dans le dessin animé.

Utilisez-vous l'ordinateur pour réaliser vos illustrations ?
J'ai vraiment l'intention d'utiliser les deux, même si pour le moment j'use encore du pinceau et du crayon.

Sur quoi travaillez-vous actuellement ?
On vient de me confier deux nouveaux jeux d'Heroic Fantasy sur PlayStation. Je dois aussi réaliser des illustrations pour la série TV Fancy Lala et d'autres encore pour la réédition en vidéo d'épisodes de Creamy.

Pour Fancy Lala, réalisez-vous l'animation ?
Non, pas du tout. Je dessine les jaquettes des Laser Disc et vidéo-cassettes qui sortiront à partir de septembre. Et sinon, je créé tous les costumes utilisés dans la série. Il faut dire que j'adore la mode et c'est pourquoi cette série qui se déroule dans l'univers du mannequinat m'a tout de suite séduite lorsqu'on me l'a proposée.

Aimez-vous les jeux vidéo ?
J'ai une PlayStation mais je n'ai jamais le temps de jouer. Je n'ai même pas eu le temps de tester le jeu de Misa !

Quand vous ne dessinez pas, que faites-vous ?
Je fais beaucoup de cheval. C'est ma grande passion.

Remerciements à Olivier Gilbert

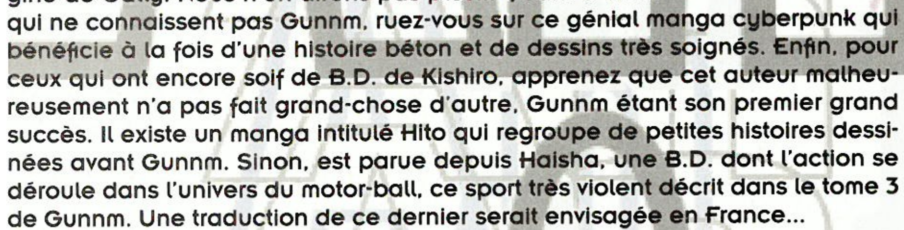
Manga



LA FIN DE GUNNM

GUNNM : © Y. Kishiro/Shûeisha

Gunnm de Yukito Kishiro est certainement l'un des meilleurs mangas qui nous ait été donné de lire en version française. Inutile de vous dire que le neuvième et dernier volume était donc très très attendu, surtout que le précédent était sorti depuis plus d'un an ! La fin ne nous déçoit pas : durant le combat final entre Gally et Desty Nova, on apprend enfin le secret de la cité de Zalem et l'origine de Gally. Nous n'en dirons pas plus... Quant à ceux qui ne connaissent pas Gunnm, ruez-vous sur ce génial manga cyberpunk qui bénéficie à la fois d'une histoire béton et de dessins très soignés. Enfin, pour ceux qui ont encore soif de B.D. de Kishiro, apprenez que cet auteur malheureusement n'a pas fait grand-chose d'autre, Gunnm étant son premier grand succès. Il existe un manga intitulé Hito qui regroupe de petites histoires dessinées avant Gunnm. Sinon, est parue depuis Haisha, une B.D. dont l'action se déroule dans l'univers du motor-ball, ce sport très violent décrit dans le tome 3 de Gunnm. Une traduction de ce dernier serait envisagée en France...



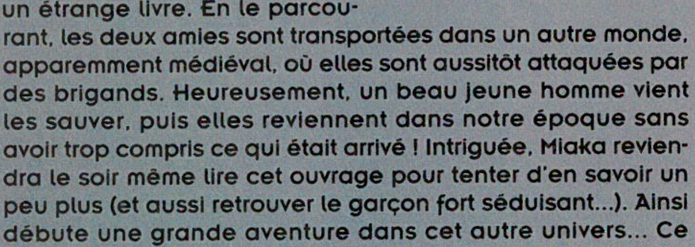
FUSHIGI YUGI

FUSHIGI YUGI : © Y. Watase/Shogakukan





Voici un nouveau manga plutôt original qui nous arrive de chez Tonkam. Fushigi Yûgi (Un Jeu Etrange) raconte les aventures de Miaka, une collégienne qui travaille ardemment pour tenter de rentrer dans l'un des meilleurs lycées de Tôkyô. Un jour, elle trouve avec sa meilleure amie un étrange livre. En le parcourant, les deux amies sont transportées dans un autre monde, apparemment médiéval, où elles sont aussitôt attaquées par des brigands. Heureusement, un beau jeune homme vient les sauver, puis elles reviennent dans notre époque sans avoir trop compris ce qui était arrivé ! Intriguée, Miaka reviendra le soir même lire cet ouvrage pour tenter d'en savoir un peu plus (et aussi retrouver le garçon fort séduisant...). Ainsi débute une grande aventure dans cet autre univers... Ce manga est assez bien dessiné. Même s'il s'adresse plutôt à un public féminin, il peut plaire à tout le monde car l'histoire n'est pas uniquement portée sur les sentiments mais contient aussi beaucoup d'humour et de moments forts. La série comptera 18 volumes à raison d'une parution par mois.



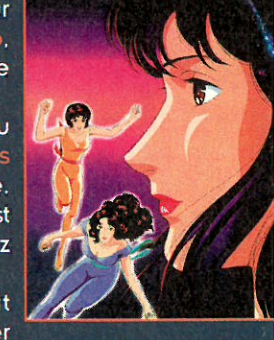
Flash

Japon

- Six mois après l'arrêt du dessin animé Pocket Monster qui avait déclenché des crises d'épilepsie chez des téléspectateurs, la série a repris au Japon. Elle est tout de même précédée de trois minutes d'explications où l'on nous dit «Comment regarder la TV» !
- C'est le 26 juin que sortira en vidéo et Laser Disc le film Mononoke Hime de Hayao Miyazaki qui a battu tous les records au cinéma au Japon.
- Sortie en vidéo d'un making of du jeu Ghost in the Shell sur PlayStation. On y retrouve les séquences animées du jeu et une interview du réalisateur Hiroyuki Kitakubo, qui avait déjà travaillé sur un autre manga de Masamune Shirow, Black Magic M-66.

POCKET MO... © Nintendo

France



- Ne pas rater ce mois-ci sur Canal+, Mon Voisin Totoro, un des chefs-d'œuvre de Hayao Miyazaki !
- Tonkam annonce la sortie du manga original de Cat's Eyes pour le mois de septembre. Quant au dessin animé, il est annoncé en vidéo chez Manga Power.
- C'est en juin que devrait sortir le neuvième et dernier volume de Neon Genesis Evangelion chez Dynamic Visions. L'éditeur a déjà prévu une autre grande série pour lui succéder : Vision of Escaflowne, une série de 26 épisodes conçue par le créateur de Macross et dessinée par Nobuteru Yûki (Lodoss, X).



ESCAFLOWNE : © Sunrise/TV Tokyo



BON DE RÉDUCTION DE 39 F

sur l'achat du jeu

Coupe du Monde 98

sur PlayStation

La remise de 39 F sera effectuée immédiatement dans tous les magasins ESPACE 3, GAME'S ou leurs services de vente par correspondance contre la présentation de ce bon.

* Offre non cumulable valable jusqu'au 30/06/98 dans la limite des stocks disponibles.

GAME'S ESPACE 3

Joypad N°76

Intérêt 7 ou 8/10



LES BONS PLANS DE JOYPAD

ÉCONOMISEZ

Découpez le bon de votre choix (ou les 2) et présentez-le dans un magasin ESPACE 3/GAME'S ou envoyez-le à leurs services de vente par correspondance et bénéficiez d'une remise de 39 F ou de 50 F sur l'achat de votre jeu préféré.

* Liste des magasins sur 3615 Game's ou 3615 Espace 3

le prix de votre magazine GRÂCE À GAME'S* ESPACE 3*

50F

BON DE RÉDUCTION DE 50 F

sur l'achat du jeu

Coupe du Monde 98

sur N64

La remise de 50 F sera effectuée immédiatement dans tous les magasins ESPACE 3, GAME'S ou leurs services de vente par correspondance contre la présentation de ce bon.

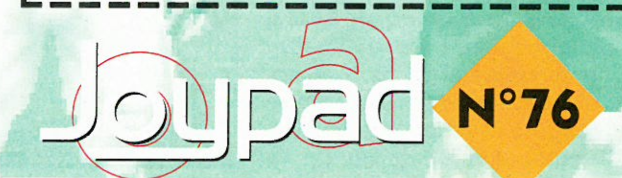
* Offre non cumulable valable jusqu'au 30/06/98 dans la limite des stocks disponibles.

GAME'S ESPACE 3

COUPE DU MONDE 98

NINTENDO 64

EA SPORTS



Intérêt 7/10

COMICS

Par Serge Février

ne rubrique hétéroclite ce mois-ci avec ntre autres choses l'arrivée de Divine Right et de uelques nouvelles cartes qu'il aurait été regrettable e manquer. A vous de jouer, une fois encore.

DIVINE RIGHT Les Aventures de Max Farraday N°1



Ecrit et dessiné par l'excellent Jim Lee, cette parution met en scène de nouveaux héros auxquels il sera une fois de plus possible de s'identifier, car ils ont été «remis au goût du jour». Après avoir intercepté par erreur une formule secrète, un étudiant en physique va se trouver embarqué dans une formidable lutte entre le bien et le mal. Des personnages très fouillés, des dessins superbes, une atmosphère mystique et violente, un rythme fou pour un comic à ne surtout pas manquer !



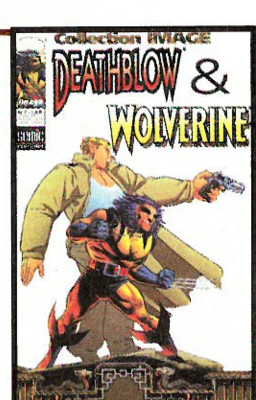
MARVEL MEGA N°5 : Magneto Un Nouveau Départ

L'impitoyable Magneto serait-il de retour ? Exodus, le premier acolyte, va-t-il causer la mort de millions «d'ondes plates» (que les non-initiés lisent «humains non-psy») en mettant sur orbite la Nouvelle Avalon ? Tant de questions qui trouvent leurs réponses dans cette parution majeure. A n'en pas douter, vous la lirez plus d'une fois afin de bien assimiler toutes les informations sur l'être ambigu qu'est Joseph/Magneto. Car des infos, vous en trouverez en suivant le héros dans sa quête de souvenirs sur le passé et en assistant aux méfaits du redoutable Maître du magnétisme. Une mini série de 4 épisodes à ne pas manquer et regroupée en un excellent numéro de Marvel Méga.

COLLECTION IMAGE N°7 Deathblow & Wolverine

La confiance et l'amour sont deux valeurs très chères à notre ami Logan. Sa copine en danger, il n'hésite pas à se jeter dans la bataille avec la férocité d'une horde de loups. Aidé par Deathblow, il va affronter une armée de ninjas pour libérer son aimée et, par la même occasion, réaliser une prophétie. Mais la tromperie n'est pas loin. Le dessin est assez peu habituel pour du comic et les dialogues sont presqu'inexistants. Mais malgré ça, la force des dessins retient l'attention jusqu'à la chute qui est une véritable leçon de vie.





A NOTER



- L'univers d'Advanced Donjon & Dragon s'enrichit régulièrement de suppléments en français. Disponible depuis avril dernier chez Descartes, la nouvelle aide au maître du donjon "Campagnes de haut niveau", va vous permettre de gérer des personnages devenus surpuissants.
- Disponible en mai : Grifter/The Mask (collection Planète Comic N°5) verra son action se dérouler dans un salon d'armement... des larmes de rire en prévision.

VENOM N°15

Le Retour du Rédempteur (2e partie)

© Marvel France

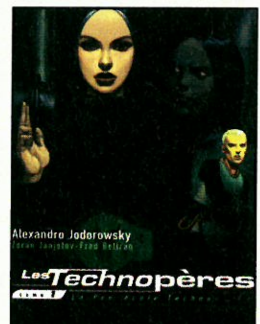
Que se passe-t-il, d'après vous, lorsque deux êtres super puissants sont persuadés, chacun à sa manière, de représenter la justice et le droit chemin ? La réponse est dans ce comic dont c'est l'avant dernière partie, dans laquelle Venom donne vie à son double féminin et le Rédempteur impose la loi à coups de fusil à pompe. Miss Venom ne fait qu'une brève, mais percutante, apparition (nous attendons le dénouement en juin), alors que le Rédempteur, que tout le monde croyait mort, a fait sa réapparition dans Venom N°14 plus déterminé et plus méthodique que jamais. Des dessins très particuliers pour une histoire très dynamique.

Et LES B.D. alors ?

LES TECHNOPERES TOME 1

La Pré-école Techno

Dans l'espace intersidéral, une caste puissante règne en maître : les Technopères. Leur code, le «Credo primaire», est basé sur le mensonge, la fourberie, la trahison... Un jeune albinos surdoué et la tête remplie de rêves parvient à pénétrer la chambre virtuelle la mieux gardée de la caste et prétend aussi accéder au titre de Suprême Technopère. Quel sera le prix à payer par ce jeune curieux ? Que représente-t-il sur le grand échiquier cosmique ? On reconnaît bien là le style de Jorodowsky («Le Méta-Baron»,...), tant dans le scénario que dans le mode de narration. On se laisse très vite prendre par l'histoire et le techno-univers. Ces atouts sont savamment mis en images par Zoran Janjetov («Avant l'Incal») pour donner ce très beau premier volume. A ne pas manquer si vous aimez la SF.



© Les Humanoïdes Associés

ATLANTIS II : L'Ancien

Ah... l'Atlantide ! Qui n'a pas rêvé de cette île mythique ? Eh bien le play-boy milliardaire, Mr Thorn, s'est donné les moyens de la rechercher. Mieux encore, il l'a trouvée ! Des esprits lui avaient pourtant bien dit de ne pas s'en approcher, mais qui écoute les esprits de nos jours ? (non mais c'est vrai, imaginez-vous à sa place deux minutes...). Et en tentant de percer les secrets de la ville mystérieuse au fond des mers, son équipe et lui ont déchaîné un très ancien pouvoir maléfique enfermé dans une pyramide de cristal noir. Ce deuxième tome est principalement consacré à l'édification d'un moyen de lutte contre ces envahisseurs féminins sous la houlette dudit «Ancien», un esprit de plus de 7 000 ans ! Une adaptation on ne peut plus libre du mythe de l'Atlantide. A la lecture, on a parfois l'impression d'être dans Stargate ou Mars Attacks ou d'assister à la fin d'Independance Day, mais elle en reste très agréable car l'idée de départ est originale et le dessin soigné. Une B.D. qui ne peut pas laisser indifférent.

A LA CARTE

CONFRONTATION

A mi-chemin entre le jeu de carte et le jeu de plateau, Confrontation vous permet de simuler des escarmouches à partir de règles simples. Les figurines et les factions rencontrées dans ce jeu sont elles-mêmes tirées du jeu Rag'narok qui, lui, permet des combats à bien plus grande échelle (entre plusieurs joueurs avec leurs armées respectives !). Dans chaque blister de Confrontation, vous trouverez une figurine de plomb ainsi qu'une carte sur laquelle sont précisées toutes ses caractéristiques et compétences. Avec votre adversaire, vous conviendrez du type de rencontre (défi ou extermination de l'autre) et du nombre de figurines participant à cette escarmouche. Un jeu très sympa et offrant pas mal de possibilités. De plus, avec le même matériel vous passerez à un jeu bien plus étendu. Laissez-vous tenter par le combat de nains, ça vous plaira, à n'en pas douter.

LEGEND OF THE 5 RINGS

Ce jeu de cartes à collectionner, assez complexe sorti pour la première fois en 1995 est l'un des premiers à ne devenir réellement intéressant qu'à partir de 3 joueurs. Destiné à des joueurs ayant déjà une expérience des jeux de cartes, il puise ses sources dans l'ambiance médiévale japonaise complétée de sorcellerie. Fort d'un solide background, il vous permet de faire évoluer plusieurs clans dans une lutte pour le pouvoir de l'Empire. L'honneur, la stratégie militaire ou la force de l'esprit guideront vos clans vers la victoire. Il est à noter que ce jeu est très régulièrement enrichi de nouvelles extensions (dont 3 prévues avant la fin 98), ce qui permet de faire varier les scénarios aussi souvent que souhaité.

DUNE

Si vous avez aimé l'univers de F. Herbert, si les combats entre dynasties pour le contrôle de l'épice c'est votre truc... alors Dune est fait pour vous ! Un système de règles riche, voire complexe et unique perturbera la logique des joueurs de cartes (d'ailleurs eux seuls pourront endurer sans broncher les règles qui sont pour le moins compactes...). Au chapitre des points forts : un système d'initiative (pour définir l'ordre de jeu), un cours boursier (basé sur l'offre et la demande en épice), des rites (directement inspirés des romans) et un système d'enchères (qui fait varier le coût des cartes). Et comme si tout ça ne suffisait pas, 3 extensions sont prévues d'ici la fin 98 (chaque extension comprend 3 épisodes). A vous les faveurs impériales !

ASTUCES

La blague pourrie du mois : Monsieur et Madame Decécendre ont un fils immortel, comment se nomme t-il ? Réponse bien naze : René ("renaît de ses cendres"...) Pffffffff...

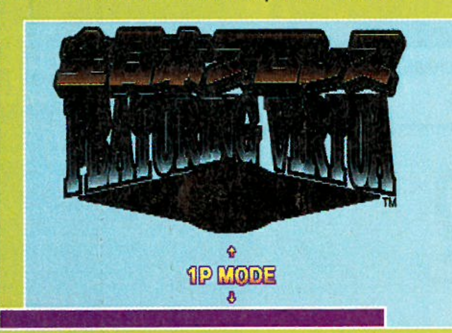
All Japan Pro Wrestling Featuring Virtua



Machine : Saturn
Version : Japonaise

Sound test

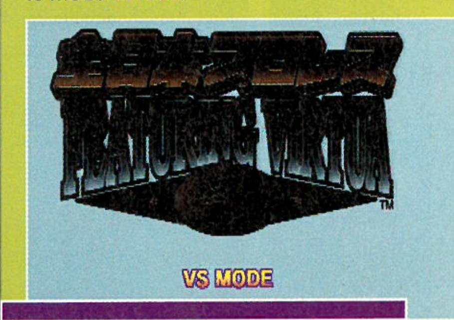
Maintenez les boutons L + R de la seconde manette puis sélectionnez le mode single player avec la manette 1. Désormais, la seconde manette servira à déclencher différents sons durant la partie. Et voilà !



Choisissez ce mode pour valider l'astuce.

L'ordinateur se bat contre lui-même

Maintenez les boutons L + R en choisissant le mode versus.



Sélectionnez le mode versus.

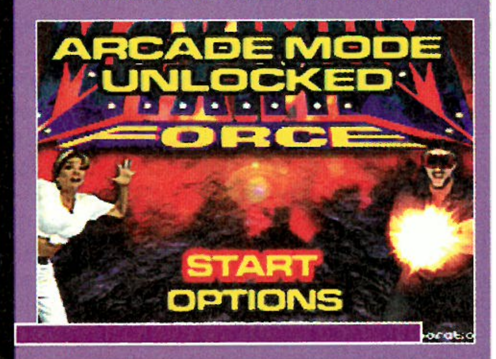
Maximum Force



Machine : PlayStation
Version : Européene

Mode arcade

Sur l'écran des menus généraux, faites **Select**, **Start**, **Select**, **Select**, **Start**, **Select**, **Select**, **Select**, **Start**, **Select** quatre fois, **Start**. L'indication mode arcade apparaîtra à l'écran pour confirmer que l'astuce est enclenchée. Ce mode de jeu vous offrira la possibilité d'accéder à tous les niveaux secrets de la version arcade.



Faites les manipulations sur cet écran.

Auto Destruct



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Mode cheat

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : ▲, ▼, ◄, ►, ▼, ►, L1, R1, R1. Un son vous informera que tout roule !



Toutes les combinaisons s'effectuent après l'enclenchement de la Pause..

En cas de réussite, une nouvelle option nommée Menu Astuce apparaîtra.







Vous aurez la possibilité d'activer les astuces que vous désirez.

Mode gore

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : L1, ▼, R1, ◄, L1, ►, R1.

Mode immortel

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : ◄, R1, ▲, L1, ▲, ►, R1, ▼, L1.

Obtenir cinq swarmers

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : ▲, ▼, ▲, ◄, ►, R1, L1, R1, L1.

Double laser

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : R1, L1, R1, L1, ▲, ▼, ▲, ◄, ►.

Sélection des voitures

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : ◄, R1, ►, R1, ◄, R1, ►, R1.

New York utilisable en time trial

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : L1, ►, ▼, ◄, ▲, R1.

Tokyo utilisable en time trial

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : L1, ◄, ►, R1, ◄, ►, L1.

Subway utilisable en time trial

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : L1, ◄, L1, R1, ►, R1.

Mode debug

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : ▲, ►, ◄, ▼, ○, L1, R1, R1, L1, ○, ▼, ◄, ►, ▲.



Choisir sa mission

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : ▲, ▼, ○, L1, R1, L1, ○, ▼, ▲.

Passer à la mission suivante

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : □, ○, R1, L1, ○, ▼, L1, ▲.

Nitros

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : L1, ○, ▼, L1, ▲, □, ○, R1.

Avoir plein de thunes

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : L1, R1, ▲, ○, ▼, □, ►, R1, L1.

Rajouter une minute au temps

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : ▼, L1, L1, ○, ○, R1, ▲, □, L1.

Invulnérabilité

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : L1, L1, L1, L1, ◄, ○, ○, □, L1.

Fuel infini

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : L1, ○, ◄, L1, ○, R1, L1, ▲, R1, ▼.

Mode time trial complet

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : R1, L1, ○, ◄, ○, ○, ◄, L1, ○.

Customiser sa voiture

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : L1, R1, L1, ▲, ▼, ○, ▼, ►, ◄, □, R1.



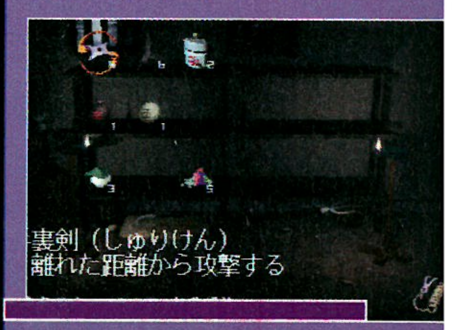
Tenchu



Machine : PlayStation
Version : Japonaise

Transporter 99 items

Sur l'écran de sélection des armes, maintenez enfoncé le bouton L1 puis faites ▲, ▲, ▼, ▼, ◄, ►, ◄, ►, □, △.



Faites les bidouilles sur cet écran.

Regagner de la santé

Pendant le jeu, faites Pause puis les manipulations suivantes : ▲, ▲, ▼, ▼, ◄, ►, ◄, ►, □, △. Un cri vous avertira que le tip est enclenché.

Avoir tous les items



Les étagères sont maintenant presque pleines !

Sur l'écran de sélection des armes, maintenez enfoncé le bouton R1 puis faites ▲, ▲, ▼, ▼, ◄, ►, ◄, ►, □, △.

Accroître la puissance des items

Sur l'écran de sélection des armes, maintenez enfoncé le bouton L2 puis faites ▲, ▲, ▼, ▼, ◄, ►, ◄, ►, □, △.

Sélection des niveaux

Sur l'écran de sélection des niveaux, maintenez enfoncé le bouton R2 puis faites ▲, ▲, ▼, ▼, ◄, ►, ◄, ►, □, △.



Star Wars Masters of Teräs Käsi



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Changer d'uniforme

Sur l'écran de sélection des combattants, maintenez la touche L1 en validant votre personnage.



Epée laser invisible

Avec Luke ou Mara Jade, lancez l'épée laser grâce à votre jauge de super (celle en or). Lorsque votre arme est en l'air, pressez deux fois la touche R2. Une fois l'épée revenue, elle sera invisible !

Sélection des niveaux

Pour accéder au choix des niveaux en mode VS, terminez le jeu avec Chewbacca.

Grosse tête

Choisissez votre personnage sur l'écran de sélection puis maintenez enfoncé le bouton Select avant que le match ne commence.



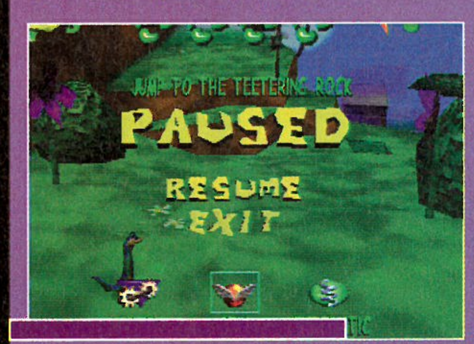
Gex 2 - Enter The Gecko



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Vies infinies

Pendant le jeu, faites Pause puis placez votre curseur sur Exit. Maintenez L2 puis effectuez les combinaisons suivantes : ▲, ▲, ▼, ►, △, ▼. Un son vous avertira que l'astuce fonctionne. Désormais, vous ne perdrez plus de Gex en cas de mort, l'indicateur restant au niveau cinq de façon permanente.



Placez votre curseur sur Exit.

La meilleure fin

Entrez ce code afin de commencer avec tous les bonus collectés et les niveaux explorés : R1, R2, ✕, L2, □, ✕, □, R2, R2, R2, ✕, L2, □, ✕, R2, □, L2, R2, ✕, L2, □, ✕, R2, □, L2, R2, ✕, □.



Entrez ce code dans le menu des passwords.

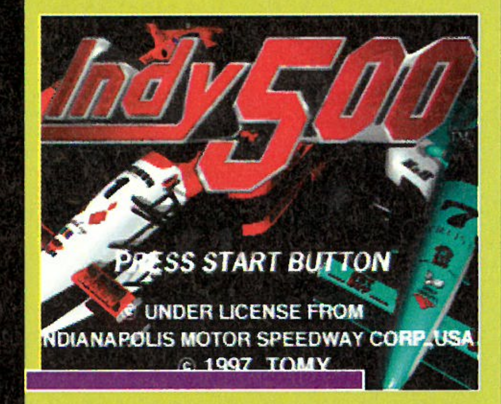
Indy 500



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Voitures cachées

Sur l'écran-titre, faites ○, ✕, △, □, ○, ✕, △, □, ○, ✕, △, □. Un bruit de moteur vous confirmera la validité de l'astuce. Il suffira alors de vous rendre dans le menu de sélection des voitures pour jouir des nouvelles autos !



Faites les combinaisons sur cet écran.



Course de dragster

En mode un joueur, placez votre curseur sur l'option Qualify puis faites L1 + L2 + R1 + R2 + Start. En mode deux joueurs, faites L1 + L2 + R1 + R2 + Start sur l'écran des handicaps.



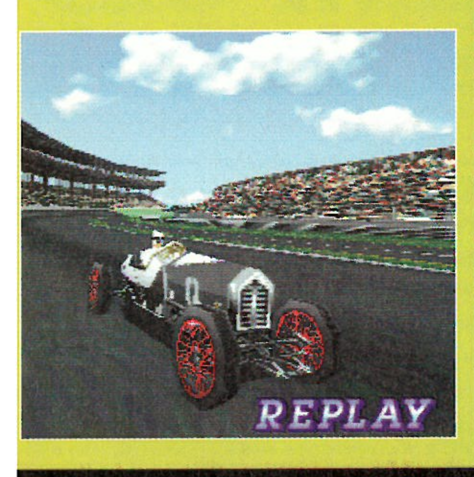
C'est sur cet écran qu'il faudra exécuter la manipulation.



Le but du jeu sera d'être le plus rapide en ligne droite.

Changer de vue pendant les replays

Pendant le replay, maintenez la touche Select enfoncée puis faites L1, L2, R1, R2, △, □ ou ✕ pour changer de vue.



The Need For Speed 3 Hot Pursuit



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Toutes les voitures et les circuits standards

Dans le menu des options, sélectionnez Pseudo puis entrez le nom suivant : SPOILT
Un son retentira en cas de succès.





Voilà un échantillon des voitures dont vous bénéficierez !

Nouvelle vue

Dans le menu des options, sélectionnez Pseudo puis entrez le nom suivant : SEEALL.



Circuits bonus

Entrez les nouveaux noms suivants dans le menu des pseudos :
The RoomToy : Entrez PLAYTM
Caverns Underground : Entrez XCAV8
AutoCrossCanyon : Entrez XCNTRY
Space Race : Entrez MNBEAM
Scorpio-7Underwater : Entrez GLDFSH
Empire City : Entrez MCITYZ



Voitures bonus

Jaguar XJR-15 : Entrez IJAGX
Mercedes Benz CLK GTR : Entrez AMGMRC
El Nino supercar : Entrez ROCKET

Pitfall 3D

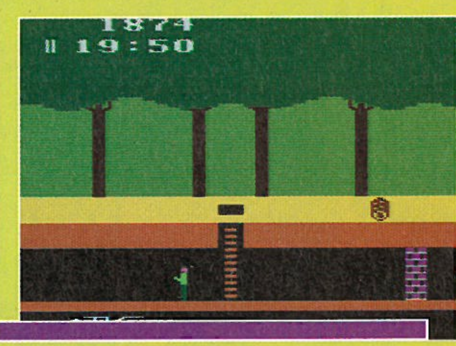


Machine : PlayStation
Version : Européenne

Petit jeu

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : CRANESBABY





L'ancêtre de Pitfall est à votre portée !

UP GRADEZ VOTRE COLLECTION



N°64 — 32 frs

Wargames : Syndicate Wars, Command
Conquer, Warcraft 2.
Tests : Soul Blade (PS) et tous les coups secrets
jeu, Vandal Hearts (PS), Need For Speed 2 (PS),
nberman (Sat)...
Sol + Tips : C&C (Sat), Dark Forces (PS),
et Strike (Sat), Fifa 97 (PS), Disruptor (PS)...
Anim'paad : Toshinden et les autres
vidéo en vidéo ! Tout ce qu'il faut savoir.
Poster : Tekken 3/Soul Blade.



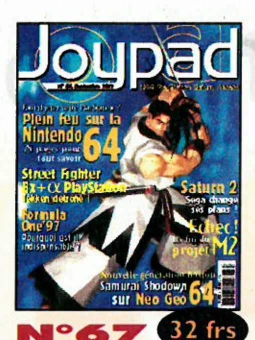
N°65 — 32 frs

- Rapid Racer : Reportage exclusif sur le dernier-né des créateurs de Porsche Challenge.
- Tests : V-Rally (PS), ISS Pro (PS), Fighters Megamix (Sat), Pandemonium ! (Sat)...
- Sol + Tips : Manx TT (Sat), Fighters Megamix (Sat), Turok (N64), Porsche Challenge (PS), Die Hard Trilogy (PS)...
- Anim'paad : L'actualité du manga et l'interview de Masami Suda, créateur de Ken le survivant.
- Poster : V-Rally/Scud Race.



N°66 — 35 frs

- Cadeau : Un CD audio avec les meilleures musiques des jeux de Psygnosis.
- Spécial E3 : 32 pages sur le plus grand salon de jeux vidéo du monde.
- Tests : ISS 64 (N64), KoF95 (Sat), Rage Racer (PS), Syndicate Wars (PS)...
- Sol + Tips : Micro Machines V3 (PS), Mechwarrior 2 (PS), War Gods (N64), Hexen (Sat), C&C (Sat)...
- Anim'paad : Le petit détective, Kurogane et Possesion Tracer.
- Poster : Porsche Challenge/Ace combat 2.



N°67 — 32 frs

- Spécial Nintendo 64 : 28 pages d'infos, de tests et de news sur la console 64 bits.
- Tests : Street Fighter ex + alpha (PS), Formula One 97 (PS), WipEout 2097 (Sat), Resident Evil (Sat), Warcraft 2 (PS/Sat), Super Mario 64 (N64), Mario Kart (N64)...
- Sol + Tips : Doom 64 (N64), ISS 64 (N64), Rage Racer (PS), Descent 2 (N64)...
- Anim'paad : X, le manga de Clamp et le retour d'Albator.
- Joypad achats : Les volants et comment monter sa boutique.



N°68 — 32 frs

- Le match des plates-formes : Crash Bandicoot 2 contre Pandemonium 2, lequel acheter?
- Tests : L'Odyssée d'Abe (PS), Rapid Racer (PS), Extreme G (N64), BlastCorps (N64), Duke Nukem 3D (Sat), Dragon Force (Sat)...
- Sol + Tips : Hexen (N64 et PS), V-Rally (PS), Blazing Dragons (Sat), Shadows of the Empire (N64), Street Fighter ex + alpha (PS)...
- Anim'paad : Ghost in The Shell et Robotech en vidéo.
- Joypad achats : Panorama des pistolets pour consoles et des adaptateurs pour N64.



N°69 — 35 frs

- Cadeau : Les musiques de Tomb Raider
- Tests : Final Fantasy VII (PS), Castlevania Sega Touring Car (Sat), Quake (Sat), Duke Nuke (N64)...
- Sol + Tips : Formula One'97 (PS), V-rally (PS), Lost World (PS), Marvel Super Heroes (Sat), Grid Runner (Sat)...
- Anim'paad : Le tombeau des lucioles Dragon Ball news...
- Joypad achats : Les nouvelles mane N64 et le point sur les accessoires.



N°70 — 35 frs

Cadeau 1 : Le CD audio de L'Odyssée d'Abe
Cadeau 2 : La solution complète de FF VII
Tests : Tomb Raider II (PS), FIFA 98 (PS),
lenEye 007 (N64), Top Gear Rally (N64),
Soccer 98 (Sat)...
Sol + Tips : Formula One'97 (PS),
isphère (N64), Mace : The Dark Age (N64),
asty Warriors (PS), Street Fighter ex+a (PS)...
Anim'paad : Manga Zen, Shadow Lay,
ia (en vidéo).
oypad achats : Le bilan des accessoires
r consoles.



N°71 — 35 frs

- Cadeau : Le CD audio de MédiEvil
- Tests : Marvel (PS), NFL Quaterback (N64), Tennis Arena (Sat), NHL 98 (PS), Diddy Kong Racing (N64), Bomberman 64 (N64)...
- Sol + Tips : Diddy Kong Racing (N64), Rapid Racer (PS), G-Police (PS), Overboard ! (PS), Croc (PS), L'Odyssée d'Abe (PS)...
- Anim'paad : Captain Flam, Dragon Ball GT, Slayers, Saint Seya (en vidéo).
- Joypad achats : Les accessoires du mois.



N°72 — 35 frs

- Cadeau : Le CD audio des meilleures musiques Psygnosis.
- Tests : NBA Pro 98 (N64), FIFA 98 (N64), Bloody Roar (PS), Skull Monkeys (PS), Winter Heat (Sat), The Clock Tower (PS)...
- Sol + Tips : Duke Nukem 3D (Sat), The Lost World (Sat), Alerte Rouge (PS), Colony Wars (PS), Tomb Raider II (PS), Toca Touring Car (PS)...
- Anim'paad : RG Veda, Titans, Advanced Donjons & Dragons, Nova, Coffret AK (en vidéo)...
- Joypad achats : Les anciennes consoles.



N°73 — 35 frs

- Cadeau : Le CD audio collector Snow Racer'98, Lucky Luke, M6 Turbo Racing.
- Tests : Bushido Blade (PS), One (PS), Theme Hospital (PS), NHL Breakaway 98 (N64), Gex 3D (PS)...
- Sol + Tips : Pandemonium 2 (PS), Nuclear Strike (PS), Bloody Roar (PS), One (PS), San Francisco Rush (N64), FIFA 98 (N64)...
- Anim'paad : Interview de Katsushiro Otomo, Memories (film), Tekken Chinmi (manga), Gunsmith Cats (manga)...
- Joypad achats : Bilan 97 Nintendo et Sony.

N°74 — 39 frs

- Cadeau : Le CD de démo Newman Haas.
- Tests : Quake 64, Dark Omen, Snow Racer 98, Newman Haas, Diablo, Need for Speed 3...
- Sol + Tips : Sonic R, NBA Live 98, Top Gear Rally, Rock & Roll Racing 2, Fighting Force...
- Anim'paad : Evangélion (manga), Zetman (manga), Le Festival Cartoonist...
- Joypad achats : Les Platinum, Les Nouveaux Accessoires...



N°75 — 39 frs

- Cadeau : Le CD démo de Forsaken
- Tests : Gran Turismo (PS), Resident Evil 2 (PS), Coupe du Monde 98 (N64), Forsaken (PS), Panzer Dragoon Saga (Sat)...
- Sol + Tips : Broken Helix (PS), MDK (P Mass Destruction (PS), Diddy Kong Racing (N64), Burning Rangers (Sat)...
- Anim'paad : 3X3 Eyes (manga), City Hunter (manga), Shadow Lady (manga)...
- Joypad achats : Dossier Saturn : Stop ou encore ?



Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon. Pour cha numéro commandé nous vous demandons 7 frs de participation aux frais postaux.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION :

- Je commande le(s) numéro(s) .... à 39 F (32 + 7), soit un total en francs de ....
- Je commande le(s) numéro(s) .... à 42 F (35 + 7), soit un total en francs de ....
- Je commande le(s) numéro(s) .... à 46 F (39 + 7), soit un total en francs de ....

Soit un total en francs ....

RANGEZ VOS MAGAZINES :

- Je commande .... reliure(s) à 69 F, soit un total en francs ....

MONTANT TOTAL A REGLER PAR CHEQUE A L'ORDRE DE JOYPAD : ....

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal ⎿⏌⏌⏌⏌⏌ Ville ....

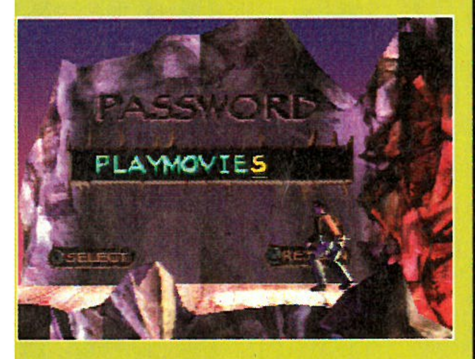
Vies supplémentaires

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : **GIVEMELIFE**



Voir les démos

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : **PLAYMOVIES**

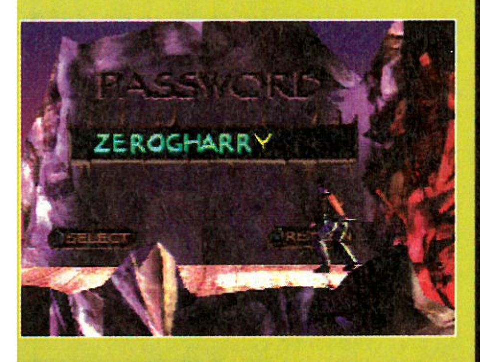


Voir les crédits

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : **CREDITS**



Mode vol



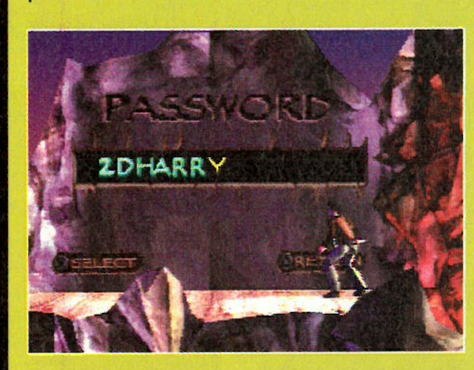
Entrez le code suivant dans le menu des passwords : **ZEROGHARRY**



Harry aura tendance à flotter tout seul !

Invisibilité

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : **2DHARRY**

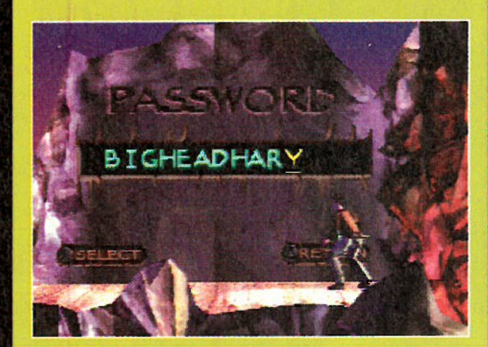




En fait, Harry est plat comme une feuille de papier !

Grosse tête

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : **BIGHEADHARY**

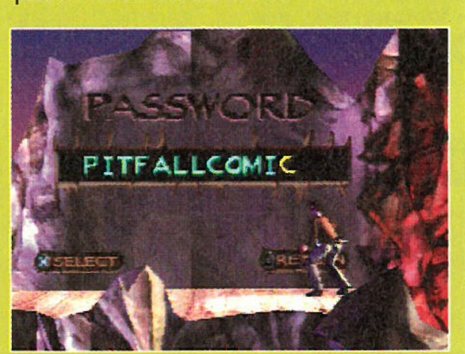




La grosse tête : un classique de l'astuce...

Voir les B.D. animées

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : **PITFALLCOMIC**

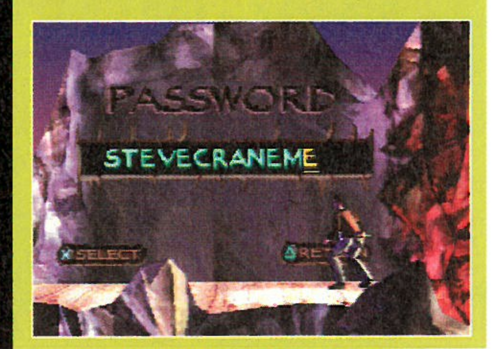




Plusieurs animations vous attendent...

99 vies

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : **STEVECRANEME**



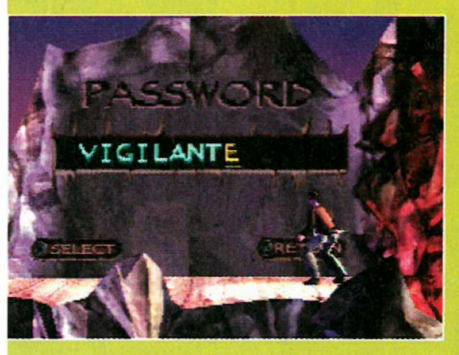
Supprimer les commentaires d'Harry

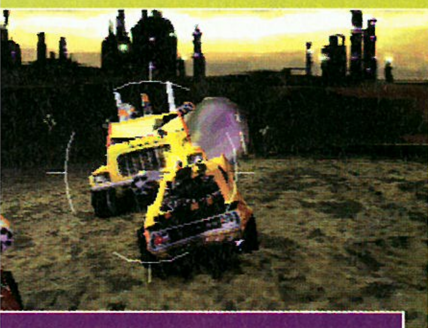
Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : **STOPTALKING**



Démo de Vigilante 8

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : **VIGILANTE**
Incroyable ! Vous allez pouvoir jouer seul ou à deux au très prometteur Vigilante. Si on compte l'ancien Pitfall, on se retrouve donc avec trois jeux en un grâce à ces astuces !





Un jeu qui rappelle Interstate sur PC !

Quake 64



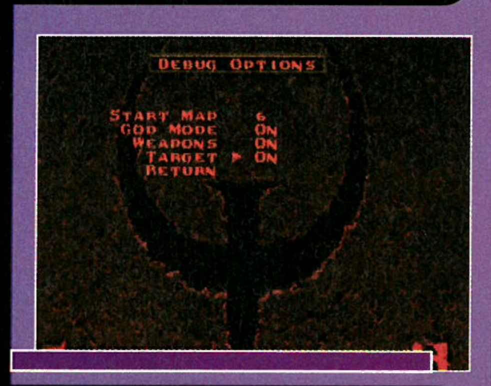
Machine : N64
Version : U.S.

Mode debug

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : **QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ**. Ensuite ignorez le message Incorrect Password. Un nouveau menu apparaîtra dans les options et vous offrira la possibilité de choisir votre niveau, vos armes, l'invincibilité, etc.



Entrez le code dans cet écran.



Retournez dans le menu des options puis choisissez Debug.

Snowbow Kids

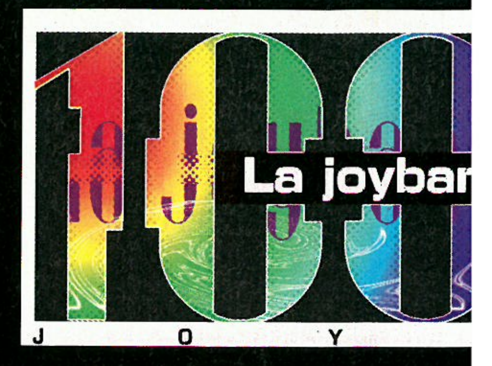


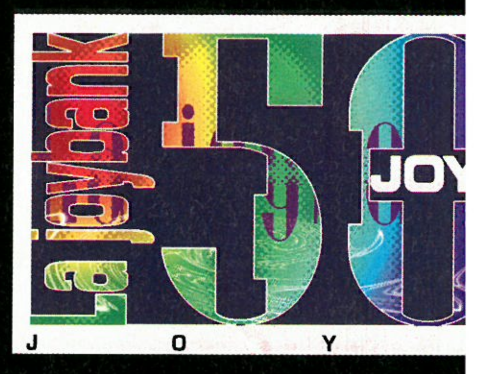
Machine : N64
Version : U.S.

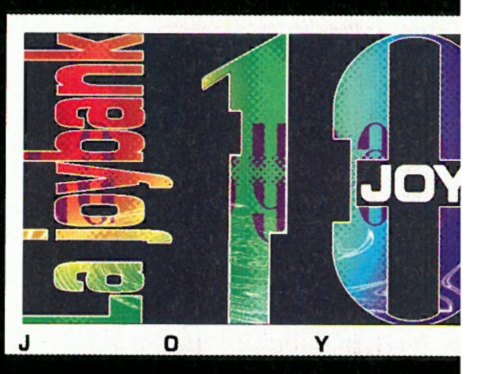
Avoir tous les Snowboarders, les courses et les planches

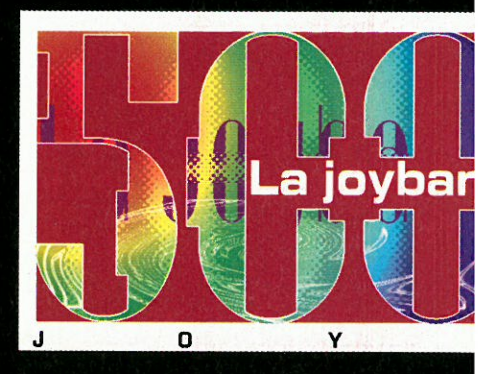
Sur l'écran-titre, faites ▼ avec le stick analogique, ▲ avec le stick analogique, ▼ avec la ✕, ▲ avec la ✕, C-▼, C-▲, L, R, Z, ◀ avec la ✕, C-▶, ▲ avec le stick analogique, B, ▶ avec la ✕, C-◀, Start. Un rire vous informera que l'astuce est enclenchée.





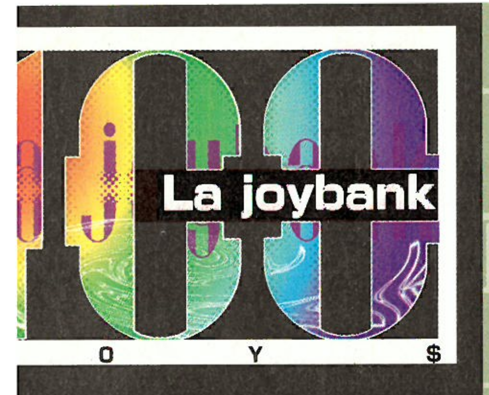




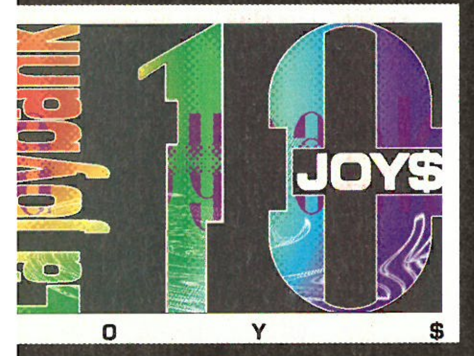


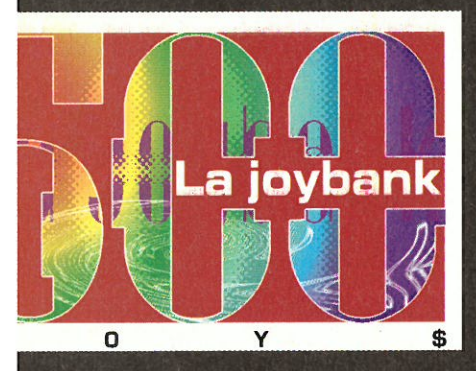


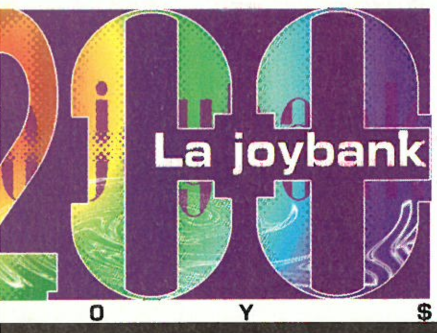


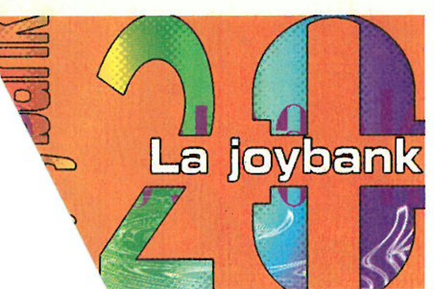










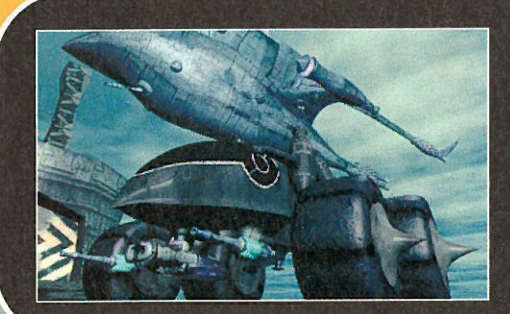


JOYE

M. ZLU A EU LA RÉVÉLATION DE SA VIE EN REGARDANT UNE ÉMISSION DE JULIEN COURBET : IL DOIT DEVENIR GRAND GOUROU DE LA JOYSECTE. POUR CELA, IL A EFFECTUÉ UN PRET À LA BANQUE D'UN MONTANT DE CINQUANTE FRANCS, PAYABLE EN TROIS FOIS : TROIS FOIS AVANT, TROIS FOIS APRES. AVEC CET ARGENT, M. ZLU S'EST ACHETÉ DU PQ. ET DE L'ALUMINIUM POUR ÉLABORER SA COURONNE DU MESSIE COSMOPLANÉTAIRE. ENDETTÉ PAR SA CRÉANCE À LA BANQUE, M. ZLU PART DONC À LA PECHE AUX FIDELES EN ORGANISANT UNE NOUVELLE JOYBANK POUR FINANCER SA CONGRÉGATION.

1 poster Collectors Shadow Masters

LOT N° 1



10 gagnants

Offert par : Psygnosis
Mise a prix : 1000 Joy$

Rodney Matthews illustrateur de talent vous offre ici des affiches numérotées. Une collection limitée très rare que les amateurs d'illustrations sauront apprécier.

1 T-shirt Shadow Master



LOT N° 2



10 gagnants

Offert par : Psygnosis
Mise à prix : 500 Joy$

Puisque c'est l'été, il va falloir s'habiller en conséquence. Psygnosis vous offre donc un très seyant T-shirt Shadow Master. De quoi briller sur la plage. Ci-contre, l'étonnant Willow prend une pose de sportif après l'effort et, on le voit tout de suite, le T-shirt épouse parfaitement les formes de son corps d'athlète. "Ce T-shirt Shadow Master, on peut shifter et faire des rampes trop cool" a-t-il déclaré.



1 casquette Rancoon Police Department



3 gagnants

Offert par : Virgin
Mise à prix : 500 Joy$

Resident Evil 2 les casquettes. Impossible de les trouver ailleurs que dans la Joybank. Des casquettes Rancoon Police Departement qui valent le détour. Et puis, si jamais vous deviez vous faire agresser par des hordes de zombis voilà sans doute l'accessoire indispensable. Vous comprendrez bien que la chose fera aussi fureur sur la plage, accompagnée d'un petit string. Et puis, comme personne ne possèdera l'ustensil, vous comprendrez bien que vous brillerez. Bien qu'un peu épaisse pour la saison, elle vous permettra d'avoir la tête au chaud ce qui est toujours pratique lorsqu'il s'agit de penser vite. On pense mieux à chaud, cela a été scientifiquement démontré. Voilà, tout ça pour dire que vous ne nous remercierez jamais assez une fois vos vacances passées.

Le règlement

1. Chaque Joys que tu détiens est un bien qui te retiens. Envoie-les nous p fructifier ton âme en faisant une croix dessus (à jamais) !
2. Tes coordonnées complètes tu inscriras lisiblement en lettres calligraphi si aux faveurs du grand Gourou tu aspires.
3. Les membres de la Joysecte ne peuvent participer de près ou de loin Joybank. De toute façon ils ont tous déjà un compte en banque bien bl en Suisse.
4. Tu peux allier ton Karma avec ceux de tes potes, fais-en de même pour Joys. Mais un unique nom tu indiqueras et tes amis tu entuberas.
5. Le grand Gourou a le pouvoir divin de repérer les contrefaçons et de transformer en encens de prière.
6. Envoyez vos Joys au siège social de la Joysecte à : Joypad Joybank-6 bis, r Fournier, 92110 Clichy. Si tu veux nous offrir des cadeaux ne te gène pas, pas d'offense, mais n'attend rien du grand Gourou en échange.
7. Le grand Gourou rendra son verdict dans le Joypad n°78. Sa volonté sera sa appel (à moins que vous nous fassiez un chèque de 9 zéros minimum).
8. Le Gourou ne s'occupera que des enveloppes avec de vrais Joys comprenant bulletin de participation original. Sinon, autant changer de secte tout de suite !
9. La Joysecte se dégage de toutes responsabilités en cas d'immolation par l'e du robinet ou de dégâts liés aux assauts du F.B.I.

ESULTATS JOYBANK 74

N°1 : VIDÉO RÉINCARNATIONS

075 Joy$: BANC Benoit
300 Joy$: RODRIGUES Jorge
40 Joy$: LISI Julien

N°2 : PELUCHES TAILS

826 Joy$: THOMAS Florian
570 Joy$: FEVRIER Yvonnick
890 Joy$: WOLFF Sebastien
650 Joy$: MAURES Patrice

N°3 : 1 MUG EIDOS

680 Joy$: MICHEL Remy
050 Joy$: PETIN Vincent
10 Joy$: BONTEMPS Jonathan

Ventes aux enchères Joypad 76

Nom ______ PRENOM ______
ADRESSE ______
VOTRE CONSOLE ______
VOTRE MISE : LOT N° 1 ______
LOT N°2 ______
LOT N°3 ______
MISE TOTA[LE] ______

Bon à découper et à remplir en lettres majuscules, date limite d'envoi : 31.06.98 à renvoyer à Joypad-La Joybank 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

Courrier

Courrier des lecteurs

Des angoisses naissent les curiosités les plus étranges. Traduisez : le courrier de ce mois-ci fourmille d'interrogations existentielles quant à l'avenir de votre mag. adulé ou celui des jeux sur CD-Rom («Bientôt les DVD-Rom ?»). Un bon conseil, achetez un kaléidoscope dans un magasin de jouets pour enfants et admirez les couleurs (rouge, violet, bleu...) pendant deux ou trois heures, ça vous relaxera. Prenez du recul et profitez du spectacle. Joypad, c'est aussi et surtout cela : une grande fête colorée où on apprend et où on s'éclate. Si vous en doutez encore, passez donc nous voir !

Joy spirit !

Partie civile : Olivier Hoarau dit Gotix le mécontent, 16 ans, de Ferrières Haut Clocher (27)
Avocat du mensuel incriminé : la rédaction de Joypad elle-même ! Vous avez d'ores et déjà compris que ce qui va suivre est peu élogieux. (...) Je souhaiterais que vous répondiez à une question simple : Où est passé l'«esprit» de Joypad ? En fait, je me demande si vous vous amusez lorsque vous jouez ? Je trouve qu'il ressort une certaine lassitude de vos écrits, à la limite de l'apathie. On vous pointe un couteau pour tester un jeu ou quoi ? Avant d'être journaliste, vous êtes censés - je vous le rappelle - être des méga-fans irrécupérables. En d'autres termes, lâchez-vous dans vos textes, à l'image de Kendy, décapant ! Comme beaucoup de personnes le pensent, vous écrivez dans le plus sublissime canard de jeux de la planète, mais depuis le numéro 67 (celui de la nouvelle formule), vous vous laissez aller ! Où s'en est allé l'humour qui a fait la gloire des premiers numéros ? (...) Redonnez-nous le Joypad d'antan, celui qui nous faisait rêver (et je sais de quoi je parle, étant fidèle abonné depuis quatre ans et demi) !
TETSUO, 18 ANS, DE NULLE PART

Eh, les p'tits gars, vous vous êtes concertés ou quoi ? Le commissaire Maigret et l'inspecteur Columbo vous auraient-ils convaincus de passer à l'action ? Enfin, Joypad a peut-être - certainement, même - changé dans la forme (nouvelle maquette, nouveau logo, nouveau nouveau) mais dans le fond, nous avons tout fait pour conserver le ton si cher à la rédaction depuis le départ. Les textes sont indéniablement plus courts mais, très justement, cela nous force à être plus concis dans nos remarques et nos critiques. En résulte peut-être un manque de place pour des vannes rigolotes... Peut-être. Mais le Joypad spirit est toujours là, plus que jamais. Et puis, pour délirer comme il faut, le jeu doit aussi s'y prêter (ou alors on doit fumer la moquette, ce qui est rigoureusement interdit dans notre religion...). Au cas où vous ne vous en seriez pas aperçus, les titres qui sortent actuellement sont d'un sérieux... Des jeux de caisses, des jeux de bastons. OK ! mais un peu de fun ne ferait de mal à personne, aux testeurs et a fortiori encore moins aux lecteurs en mal de - private - jokes. Pour info, un jeu prévu chez Psygnosis, sorte de «simulateur de petits gris» sur PlayStation, devrait faire naître quelques vannes bien senties dans les prochains numéros. Ne désespérez donc pas !

Décroche... les agrafes !

Dans le dernier numéro, celui d'avril, les pages tombaient du magazine, sans raison apparente. J'espère que ce n'était qu'un poisson d'avril ?!
DAVID, UN CRÉOLE PAS TRES BRONZÉ

Il y a eu une pléthore de poissons d'avril dans le courant du mois mais celui auquel tu fais référence dans ta missive nous était jusqu'à présent inconnu. Pour répondre simplement : Non ! Si les pages du mag. ont décidé de voler de leurs propres ailes nous n'y sommes pour rien. Encore que, Greg et Trazom ont récemment jeté un sort à la rédaction et ce qui t'est arrivé pourrait bien découler de leurs expériences...

Pour ou contre, part. 2

Votez pour eux !
Je vous écris pour vous féliciter d'avoir inclu des CD avec des démos jouables à la place des CD audio que je n'écoutais jamais. C'est extra de pouvoir jouer à des démos mais je pense qu'une ou deux démos supplémentaires ne feraient pas de mal... J'espère ne pas être le seul à penser cela ?!
RÉMI BUGNAZET DE MARSEILLE (13)

Votez pour moi !
Je suis horriblement déçue car vous étiez les seuls à offrir un disque audio, toujours sympa, à l'inverse de nombreux autres magazines qui inondent les kiosques de CD de démos pour PlayStation. Cela ne me convient pas du tout, même si je possède une PlayStation. Sur le principe, j'estime que vous devriez rester justes à l'égard des autres, les possesseurs de consoles concurrentes.
ADINE ARNAUD DE GRENOBLE (38)



Les "quand sortiront-ils?"

O.D.T. **PLAYSTATION**

Jeu développé en interne par Psygnosis en France, O.D.T. (prononcez «oditi») figure parmi les sorties du mois de novembre 98. De l'aventure haut de gamme en 3D et un zest de suspens bien placé seront au rendez-vous.

Rahhh, les CD de démos versus les CD audio. Il va bientôt devenir vital d'accorder vos violons. Pour ou contre ? Pour notre part, nous avons fait un choix au risque de ne pas nous démarquer d'une concurrence de plus en plus présente mais aussi dont le prix de vente est nettement supérieur au nôtre... Enfin, ajoutons que Joypad n'est pas un CD avec un magazine, c'est aussi et avant tout un magazine avec un CD. Par pitié, n'arrêtez pas votre jugement au CD qui accompagne le mensuel ! D'autant plus que le numéro que vous tenez entre les mimines est vendu avec un CD comprenant non pas une mais dix démos. Et ce n'est qu'un début. Les Pad à paraître seront encore plus épais (au moins 164 pages) et proposeront des plus produits encore plus intéressants.

Dis-voir, dis !

A quand les premiers jeux sur DVD-Rom ?

PAUL-ANTOINE MARCHETTI DE PORTO VECCHIO EN CORSE

Nous avons récemment eu la chance de voir les premières images de deux titres sur DVD-Rom, Lander, développé par Psygnosis et Tonic Trouble, développé en France par Ubi Soft. Les premiers jeux sur DVD-Rom ne devraient donc pas tarder à pointer le bout du museau. Mais, attention : ces titres sont pour l'heure exclusivement réservés au marché des PC. Ce qui signifie qu'aucune console «next generation» (conçue par Sony ou Sega) équipée d'un lecteur de DVD-Rom n'est actuellement à l'étude. C'est du moins ce qu'a affirmé Matthew, créateur de Lander, après une petite hésitation... M'dame Irma, SVP, vous pouvez pas éclairer notre pauvre lanterne ?



Lander sur DVD-Rom : une intro impressionnante

Un jeu très HoD !

Je n'y croyais plus et pourtant... Lorsque j'ai découvert le numéro du mois d'avril, j'ai pu lire que Heart of Darkness était prévu pour le mois de juin prochain sur PlayStation. Je me suis demandé deux choses : 1/ est-ce un poisson d'avril et 2/ si ce n'est pas le cas, se pourrait-il que l'éditeur - Infogrames en l'occurrence - nous mente ? Car j'ai vraiment du mal à imaginer que ce jeu puisse sortir un jour. Eclairez ma lanterne, s'il vous plait !

BENJAMIN PICQUEL DIT LE BRETON GATEUX

As-tu déjà vu un éditeur (voire un distributeur) mentir honteusement aux consommateurs ?... Tu confirmes : ça n'a jamais été le cas (Hum). Concernant HoD, la décision de commercialiser ce titre attendu depuis deux ou trois lustres a été prise et annoncée officiellement par Infogrames fin avril dernier : HoD sortira le 26 juillet sur PlayStation, c'est une certitude...

Crack à 12 ans

Je voudrais vous faire part d'une petite réflexion... Je lis souvent dans vos tests qu'un jeu est «pour les 8-12 ans». Or, j'ai 12 ans et j'ai déjà fini des jeux comme FFVII, Les Boucliers de Quetzalcoatl, L'Odyssée d'Abe, LBA, C&C, Duke Nukem, Tomb Raider II, etc. sans avoir recours à une soluce. Je connais beaucoup de personnes dans ce cas et ayant le même âge que moi. S'il vous plait, arrêtez de prendre les 8-12 ans pour des tiers joueurs !

PATRICK, UN PLAYSTATION FAN DE BREIL (27)

Nous sommes parfaitement conscients qu'il existe des «killers» parmi les 8-12 ans. Des joueurs qui d'un coup de paddle enverraient au tapis les meilleurs de nos testeurs... Il faut cependant avouer que ces cracks sont une minorité. C'est la raison pour laquelle nous prenons la tranche 8-12 ans comme référence pour certains titres. Le tout est de nuancer.

Les "quand sortiront-ils?"

TOMB RAIDER III — PLAYSTATION

Le troisième opus des aventures de Lara Croft, toujours développé par Core Desogn, devrait voir le jour en novembre prochain, avant les fêtes de fin d'année, comme à l'accoutumée. Contre quels nouveaux ennemis la divine héroïne combattra-t-elle cette fois ? Mystère.

COLONY WARS 2 — PLAYSTATION

Les batailles intergalactiques reprendront de plus belle vers Noël prochain. Selon un représentant de Psygnosis en France, la suite de Colony Wars promet des surprises de taille. Comme la possibilité d'atterrir sur les planètes environnantes, par exemple ?

BUSHIDO BLADE 2 — PLAYSTATION

Simulation de plantage de sabre dans le cœur, la sortie de Bushido Blade 2 en France n'a pas été annoncée officiellement par Sony Computer. Dommage, j'en connais qui n'attendent que ça pour se défouler.

V-Rally s'impose comme la meilleure vente de jeux de l'année 1997.

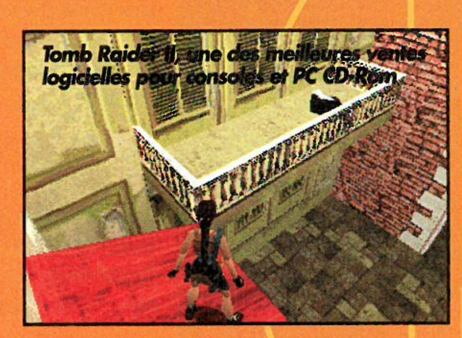
Où en est le marché du jeu vidéo ?

Où en sommes-nous du jeu vidéo ? Qu'elles sont les consoles qui se vendent, le taux d'équipement en PC CD-Rom en France ou bien les meilleures ventes de l'année 97 ? En un mot qu'elle est la santé du microcosme du jeu vidéo ?

Chaque année le très sérieux institut GfK tente de dresser un bilan de l'état du marché du jeu vidéo. Un moyen relativement sûr de savoir où en est le marché. Et pour l'année 1997 alors ? Il se porte plutôt bien merci. En très nette progression sur les années précédentes. C'est ainsi qu'entre 1996 et 1997 le volume de ventes de consoles de jeux vidéo a augmenté de 66 % passant à 1 630 000 machines. Une belle performance alors que les PC CD-Rom totalisent 1 800 000 ventes. On comprend pourquoi de très nombreux éditeurs proposent de façon quasi systématique leurs jeux sur PlayStation et PC CD-Rom. Une façon habile de doubler le nombre de consommateurs potentiellement intéressés sans surcoût de développement.

Les ventes de jeux grimpent

Alors que les PC CD-Rom, les PlayStation et les Nintendo 64 se sont bien implantés, les jeux ont aussi su susciter l'enthousiasme des foules. Sur console se sont plus de 5 700 000 jeux qui se sont vendus contre 6 000 000 de CD-Rom (dont 52 % de jeux). Bref, les éditeurs ont eu en 1997 une année plus que rentable et on peut escompter que cet argent (1 680 000 000 de francs de chiffre d'affaire... avec ça y'en qui vont pouvoir partir en vacances) soit judicieusement investi pour les années à venir. Principaux responsables de ces scores faramineux : Tomb Raider II (meilleure vente PC et seconde meilleure vente consoles), V-Rally (meilleure vente consoles) ou encore Super Mario 64 (3e des ventes consoles). La Game Boy est

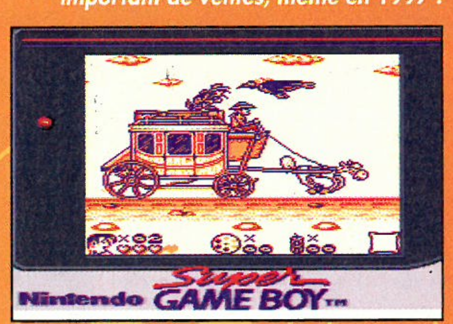

Tomb Raider II, une des meilleures ventes logicielles pour consoles et PC CD-Rom.

aussi restée très active et des titres comme Lucky Luke, Astérix ou Tintin au Tibet représentent de véritables best-sellers.

Pour l'avenir

Selon GfK les ventes de PC CD-Rom et de consoles devraient encore grimper en 1998. Pourtant, au regard des titres parus durant ce premier semestre, on peut être sceptique. Avec peu de jeux de qualité, il risque d'être difficile de motiver les acheteurs. Sans doute faudra-t-il attendre les quatre derniers mois de l'année pour voir les éditeurs remplir les rayonnages des magasins de jeux... Ça devient lassant à la fin de devoir attendre Noël pour jouer. L'année comportant 12 mois, il serait bien d'en prendre conscience. Avec plus d'1,5 milliard de chiffre d'affaire, n'y avait-il pas de quoi faire pour nous présenter des titres sur les quatre premiers mois de l'année. Sans doute le business du jeu vidéo est-il promis à un bel avenir encore faut-il que les éditeurs de jeu prennent conscience que les véritables joueurs, ceux grâce auxquels le marché peut véritablement évoluer, ne se contenteront pas uniquement de Noël pour jouer. D'autre part, les spéculations très optimistes de GfK oublient de prendre en compte un phénomène nouveau en plein essor : la copie de disques. Un autre problème qui pourrait bien changer en profondeur le commerce du jeu vidéo, en attendant que les constructeurs trouvent une parade.

Les jeux Game Boy représentent un volume important de ventes, même en 1997 !





Toutes les informations sont de source GFK



Un an de JOYPAD
et RESIDENT EVIL 2
ça calme !
11 numéros de Joypad
et leurs cadeaux
+ le jeu Resident Evil 2
385
399
784
Pour vous seulement 619
soit 165 F d'économie
Resident Evil 2 ©
N° 75. Mai 1998
le CD
saken
no jouable
SKYROCK
Gran Turismo ou
Resident Evil 2
dans les magasins
Espace 3
oupe
onde 98
feu à la N64
art of Darkness
ez en cinémascope
s les tests sur PlayStation !
BULLETIN D'ABONNEMENT
À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Service Abonnements Joypad - BP2 - 59718 Lille
Oui je m'abonne à Joypad pour 1 an (11 numéros)
et je recevrai le jeu Resident Evil 2 au prix exceptionnel
de 619 F au lieu de 784 F.
NOM
PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL
VILLE
Je joins mon réglement à l'ordre de Joypad par :
Chèque bancaire ou postal
Mandat-lettre
Carte bancaire n°
Expire le
Date de naissance
Console
(a créer sur le 3615 Joypad avant de re
Signature :



HEY! ELLE A ÉTÉ FORMATÉE PAR BANDAI TA COPINE OU ELLE CHERCHE UN COUP DE BOULE?
NAN, C'EST MOI QUI LUI PIRATE SA BANDE-SON!
VIVE SEGA! VIVE SONY! NINTENDO C'EST D'LA CHIENLIT! AHAHA! OHOHO! AUX CHIOTTES LE PÈRE MARIO! HEY HEY!

Ce mois-ci dans le Caddie® de la ménagère, un appareil pour jouer aux jeux Game Boy sur sa Nintendo 64, un coup d'oeil furtif sur les compatibilités de la Dual Shock française avec des jeux japonais, et un tour d'horizon des guide-books étrangers, de plus en plus nombreux dans nos boutiques. Zou!

Un mois de juin plutôt calme...

Game Booster



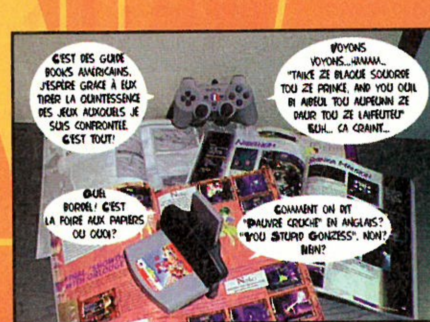
Se proposant de vous faire jouer aux jeux Game Boy sur votre N64 comme c'était le cas avec le Super Game Boy sur Super Nintendo, cet accessoire qui aurait pu être fabuleux est finalement assez décevant. Nous avons testé trois jeux. Première constatation : les musiques disparaissaient au profit d'une crispante mélodie. C'est assez gênant, car jouer sur la console devient alors plus ennuyeux que sur Game Boy. Mais ne nous arrêtons pas en si bon chemin et continuons de jouer un peu. Un menu s'offre à vous, permettant de recoloriser à volonté le jeu avec une palette assez riche. En gros, vous devrez donner à la console les équivalences que vous souhaitez, du genre «transforme-moi telle palette de gris en vert» pour obtenir des écrans quelque peu jolis. Avantage de l'appareil : il intègre une Action Replay qui cherche automatiquement les codes dans le jeu. Nous oublierons l'horrible jeu inclus dans l'appareil nommé Rebound pour conclure que cet accessoire rigolo mais pas super réussi pourra intéresser les fans de jeux Game Boy et eux seuls.

Big Ben, 399 francs

Guides officiels, que penser ?

Depuis quelques temps, on remarque dans les boutiques de jeux vidéo assez pointues l'apparition de livres entiers consacrés à un seul jeu. Ces guides «officiels», parfois en japonais ou en chinois mais le plus souvent en anglais, sont de véritables bibles pour les jeux dont ils traitent. Ceux de Final Fantasy VII, Resident Evil 2 ou Saga Frontier, par exemple, s'étendent sur des centaines de pages et offrent un approfondissement maximum que ne peuvent pas se permettre les solutions qui paraissent dans les magazines tels que Joypad. Par ailleurs, la force de ces produits réside dans le fait qu'ils sont généralement édités par la société même qui commercialise le jeu (cf le guide officiel de Final Fantasy Tactics édité par Squaresoft). On y retrouve donc tout ce que contient le jeu, et lorsqu'on sait que ces guides traitent des jeux de rôles ou d'aventure aux contenus riches, leurs 150 pages ne semblent pas de trop. Un achat indispensable pour qui veut terminer ses jeux à fond. Toutefois, attention, aucun de ces livres n'est en français ! Sont disponibles pour l'instant les guides pour les jeux suivants : Tekken 3, Saga Frontier, Final Fantasy VII, Final Fantasy Tactics, Tactics Ogre, Alundra et Resident Evil 2 en import chez Game Station à Paris et chez bien d'autres boutiques dans toute la France.

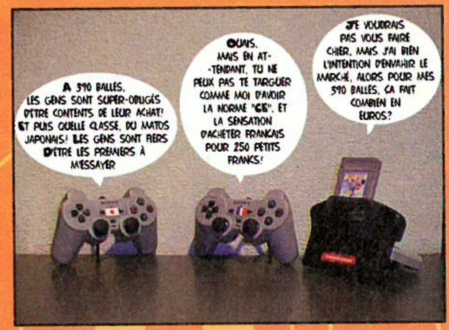
Prix : environ 150 francs



Le Dual Shock français

A l'époque de la sortie du premier pad vibrant pour PlayStation au Japon, la manette n'était pas compatible avec les versions françaises des jeux, et on assistait à des bugs voire à une incompatibilité totale. Aujourd'hui, tout cela est fini, grâce à la sortie du Dual Shock français qui, semble-t-il, accepte les jeux japonais sans problème. C'est plutôt sympa lorsqu'on sait à quel point cette manette peut coûter cher en import (390 balles dans certains magasins immoraux !). Le test de la manette a été fait avec trois jeux l'utilisant tout spécifiquement. Le premier est Tekken 3, qui emploie tout simplement le mode vibrant et en aucun cas le mode analogique. Rien à signaler, sinon quelques (très légers) décalages entre les vibrations du pad japonais et celui français. Ensuite, Tail Concerto qui utilise à la fois l'analogique et le mode vibrant. Cette fois-ci, le test s'est déroulé sans incident notable et aucune différence entre les manettes françaises et japonaises n'a été décelée. Pour finir, Ace Combat 2 qui demande les deux contrôleurs analogiques. Là encore, rien à déclarer. C'est donc dans la joie que vous pourrez vous procurer cette manette.

Sony, 250 francs





...S ADRESSES

ST LAZARE
d'Amsterdam - 75009 PARIS
Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
5 rue des Fossés St Bernard
5005 PARIS - (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
6 boulevard St Michel
6 PARIS - (RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
37 avenue Victor Hugo
5116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
5 PARIS - (M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat.34
77508 CHELLES
él : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
6 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
cial Art de Vivre Niv.1
78630 ORGEVAL
él : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
VILLABE - 91813 VILLABE
él : 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
cial Les Quatres Temps
des Arcades Est - Niv. 2
él : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
du Général Leclerc - Nat. 10
BOULOGNE - M° Billancourt
él : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
v. de la Division Leclerc N.20
60 ANTONY - (RER B)
él : 01 46 665 666

AULNAY (93)
.cial Parinor - Niv. 1
06 AULNAY SOUS BOIS
él : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
él : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
.cial St Denis Basilique
pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
l : 01 42 43 01 01

DRANCY (93) NOUVEAU
.cial DRANCY AVENIR
ue de STalingrad- N186
93700 DRANCY
l : 01 43 11 37 36

CRETEIL (94)
G.Leclerc - 94000 CRÉTEIL
étonne, Créteil Village)
l : 01 49 81 93 93

REMLIN BICETRE (94)
is av. de Fontainebleau
270 KREMLIN BICÊTRE
l : 01 43 901 901

TENAY SOUS BOIS (94)
cial Val de Fontenay
0 FONTENAY SOUS BOIS
côté de Toys r' us)
l : 01 48 76 6000

HENNEVIERES (94)
.cial PINCE-VENT
Nationale 4
4490 ORMESSON
l : 01 45 939 939

RGY PONTOISE (95)
al Cergy 3 Fontaines
à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
: 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
4 rue Temponières
1000 TOULOUSE
Angle r. St Rome)
l : 05 61 216 216

REIMS (51)
, rue de Talleyrand
51100 REIMS
: 03 26 91 04 04

LILLE (59)
Rue Esquermoise
ête dans les Nuages)
59000 LILLE
: 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
cours Guynemer
200 COMPIÈGNE
: 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
8 av. du Gén. De Gaulle
2000 LE MANS
: 02 43 23 4004

LE HAVRE(76) NOUVEAU
C.Cial GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
: 02 32 85 08 08

AMIENS (80)
rue des Jacobins
alerie des Jacobins)
80000 AMIENS
: 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
rue Gaston Hulin
6000 POITIERS
: 05 49 50 58 58

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN



VOLANT MAD CATZ



MANETTE RESIDENT EVIL



CARTE MEMOIRE EDGE 15 BLOC



PSX PRO FOOT CONTEST — 349F · PSX CARDINAL SYN — 329F



PSX ARMORED CORE



PSX GRAN TURISMO



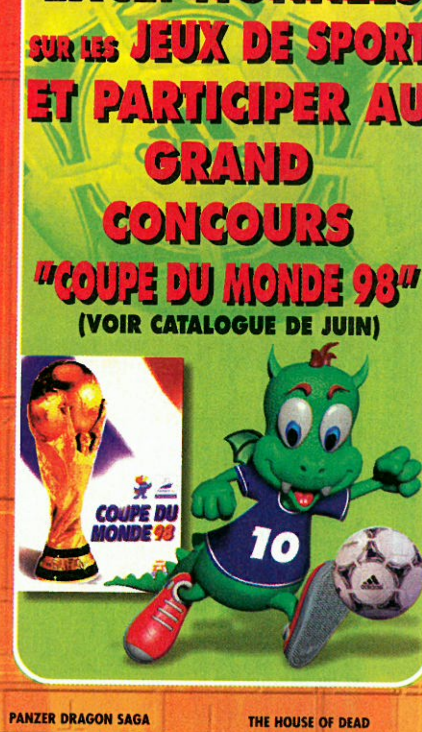
PSX DEAD OR ALIVE — NEW

PSX HEART OF DARKNESS — 349F

PSX COUPE DU MONDE 98 — 369F

PSX FORSAKEN





PSX INT. RALLY CHAMP.



PSX MEN IN BLACK



PSX ALUNDRA





PSX J. SUPER CROSS 98



SATURN PANZER DRAGON SAGA



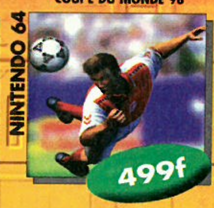
SATURN THE HOUSE OF DEAD



SATURN BURNING RANGERS



NINTENDO 64 COUPE DU MONDE 98



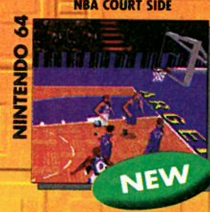
NINTENDO 64 GT 64



NINTENDO 64 WETRIX



NINTENDO 64 NBA COURT SIDE



NINTENDO 64 FORSAKEN





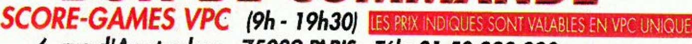
BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT
6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client

Nom .... Prénom ....
Adresse .... Ville : ....
Code Postal.................... Date de Naissance ..../......../........ N° de tél. : ....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX



FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H	1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F	........F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H	1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F	........F
TOTAL A PAYER		

☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte bancaire

Expire le ....../......

Signature :

LIVRAISON 24H

l'argus des jeux vidéo

JOYPAD Achats

Special Thanks

Joypad tient à remercier pour leur collaboration les magasins suivants :

Alliance Games (Blois), Amie (Paris), Console et Vous (Grenoble), Cyner J (La Rochelle), Fantasy Games (Lyon), Game Station (Paris), Loisirs Occasion (Lyon), Promo Games (Dijon), Maxxi Games (Paris), Recycle Ware (paris), Score Games (Paris), Score Mania (St Germain), Stock Games (Nice), Top Games (Montpellier), Videocaz' (Clermont).

A vos calepins !

La chaine Game's ouvre deux nouveaux magasins. Voici leurs coordonnées.

Game's Lens
Bd Basly - Galerie Marchande
62300 LENS

Game's Reims
15, rue de l'Etaple
51100 REIMS



PLAYSTATION

	Prix 1*	Prix 2*
Final Fantasy VII	250	270
Colony Wars	240	250
Tomb Raider II	250	270
G-Police	240	250
Bloody Roar	245	250
Formula One 97	225	250
FIFA 98	250	270
Resident Evil 2	275	290
Bushido Blade	250	270
Need For Speed 3	265	270
Gex-Enter The Geko	270	270
Gran Turismo	290	290
Cool Boarders 2	225	250

SATURN

	Prix 1*	Prix 2*
Winter Heat	245	250
Steep Slope Sliders	225	250
World Wide Soccer 98	245	250
Resident Evil	200	225
House Of the Dead + Gun	300	325

N64

	Prix 1*	Pr
Fighter's Destiny	340	3
Lylat Wars	335	3
(avec kit vibration)		
FIFA 98	345	3
GoldenEye 007	290	3
WcW vs nWo World Tour	325	3
Yoshi's Story	300	3

*Prix 1 : Le prix 1 n'a rien à voir avec le premier prix. Il s'agit juste d'une moyenne entre les prix que nous avons eu grâce à notre ami le téléphone, desquels nous avons tèj' le plus balaise et le plus faible. Pas de jaloux.
*Prix 2 : Le prix 2 n'a rien à voir avec un deuxième prix. Il s'agit d'un conseil de vous à moi, ou de moi à vous, enfin, bref, un prix qu'il serait sage de considérer comme plafond, à moins bien sûr, que votre loisir favori soit de jeter des thunes pa

Avec les magasins ScoreGames les tops de l'okaz

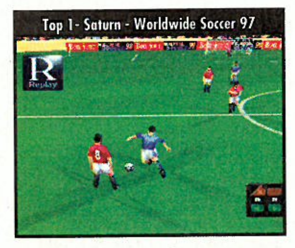
Top Okaz PlayStation

1 Tomb Raider II
2 V Rally
3 Final Fantasy VII
4 Formula One '97
5 Fighting Force
6 Tomb Raider
7 FIFA 98
8 Resident Evil "Director's Cut"
9 Oddworld L'Odyssée d'Abe
10 Moto Racer

Top Okaz Saturn

1 Worlwide Soccer 97
2 Sega Rally
3 Daytona U.S.A
4 Virtua Fighter 2
5 Story of Thor 2
6 Exhumed
7 FIFA 96
8 Command & Conquer
9 Tomb Raider

Top 1 - Saturn - Worldwide Soccer 97



Top 2 - Saturn - Sega Rally

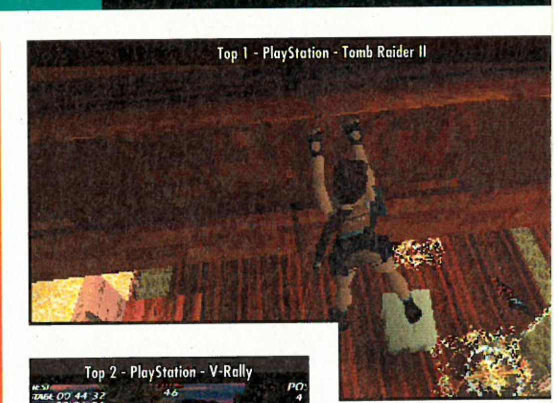


Top 3 - Saturn - Daytona U.S.A

Top 3 - Saturn - Virtua Fighter 2

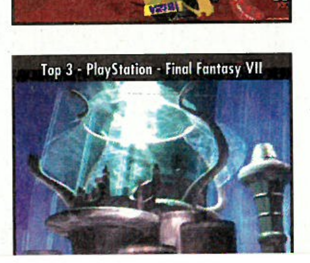


Top 1 - PlayStation - Tomb Raider II



Top 2 - PlayStation - V-Rally

Top 3 - PlayStation - Final Fantasy VII



Top 4 - PlayStation - Formula O

